GURPS®

Quarta Edição

MÓDULO BÁSICO

PERSONAGENS

Steve Jackson Sean Punch David Pulver

Devir Livraria

GURPS

Quarta Edição

Módulo Básico: Personagens

GURPS foi criado por STEVE JACKSON
Revisão da Quarta Edição de *GURPS* por DAVID L. PULVER e SEAN M. PUNCH
Projeto da Capa por VICTOR R. FERNANDES
Arte da Capa por JOHN ZELEZNIK
Editado por ANDREW HACKARD e STEVE JACKSON
Ilustrado por ABRAR AJAML, ALEX FERNANDEZ, TED GALADAY, ERIC LOFGREN, JOHN MORIARTY, TORSTEIN NORDASTRAND GLEN OSTERBERGER, V. SHANE, BOB STEVLIC, ERIC WILKERSON E JIM ZUBKAVICH

STEVE JACKSON GAMES

CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

Criação do Sistema *GURPS* ▌STEVE JACKSON
Editor-Chefe ▌ANDREW HACKARD
Editor da Linha *GURPS* ▌SEAN PUNCH
Gerente de Produção ▌MONIQUE CHAPMAN
Diretor de Arte ▌PHILIP REED
Design das Páginas ▌PHILIP REED
Artistas ▌JUSTIN DE WITT, ALEX FERNANDEZ e PHILIP REED
Revisão de Provas ▌FADE MANLEY e MONICA STEPHENS
Gráfica ▌MONICA STEPHENS
Diretor de Marketing ▌PAUL CHAMPMAN
Gerente de Vendas ▌ROSS JEPSON
Coordenador de Erratas ▌ANDY VETROMILE
GURPS FAQ a Cargo de ▌STÉPHANE THÉRIAULT

Conceito de Mundos Infinitos Criado por John M. Ford e Steve Jackson
Personagens Icônicos criados por Kenneth Hite
Assistência Editorial por Jeff Rose
Leitura das Provas por Steve Jackson e Sean M. Punch

Conteúdo Adicional: Kenneth Hite, Robert M. Schroeck, Willian H. Stoddard

Testes e Aperfeiçoamento das Regras da Quarta Edição: James Cambias, Paul Champman, Mark Cogan, Peter V. Del'Orto, John M. Ford, Devin L. Ganger, Robert Gilson, Kenneth Hite, Roberto Hoyle, Steven Marsh, Phil Masters, Elizabeth McCoy, Walter Milliken, Bill Oliver, Kenneth Peters, Giles Schildt, Gene Seabolt, Willian H. Stoddard, Michal Suileabhain-Wilson, Willian Toporek, Brian J. Underhill, Andy Vetromile, Hans-Christian Vortish, Jeff Wilson, Jonathan Woodward

Comentários Valiosos: Michele Barrett, Kim Bernard, T. Bone, C. Lee Davis, Shawn Fisher, Bob Portnell, Lisa Steele, Stéphane Thériault, Chad Underkoffer

---

Créditos das Edições Anteriores:

Conteúdo Adicional: Steve Beeman, Craig Brown, Jerry Epperson, Jeff George, Scott Haring, Mike Hurst, Stefan Jones, Jim Kennedy, David Ladyman, Jeff Lease, Walter Milliken, Steffan O'Sullivan, Ravi Rai, W. Dow Rieder, Art Samuels, Scorpia, Curtis Scott

Testes: Norman Banduch, Jeb Boyt, Keith Carter, Caroline Chase, James Crouchet, Jim Gould, Scott Haring, Rob Kirk, David Ladyman, Martha Ladyman, Creede Lambard, Sharleen Lambard, C.Mara Lee, Mike Lopez, Michael Moe, David Noel, Susan Poelma, Warren Spector, Gerald Swick, Allen Varney, Dan Willems

Teste Cego: Aaron Allston, Mark Babik, Sean Barrett, Bill Barton, Vicki Barton, James D. Bergman, David Castro, Bruce Coleman, Jerry Epperson, Jeff Flowers, Dave Franz, Cheryl Freedman, Jeff George, Kevin Gona, Kevin Heacox, Carl Leatherman, Guy McLimore, Alexis Mirsky, Joseph G. Paul, Greg Poehlein, Greg Porter, Randy Porter, Mark Redigan, Glenn Spicer, John Sullivan, Rick Swan, Kirk Tate, David Tepool, Bob Traynor, Alexander von Thorn e muitos outros.

Teste de Realidade: Warren Spector, Monica Stephens, Allen Varney, Jim Gould, David Noel, Rob Kirk

Pesquisa e Assistência: Mike Hurst, Jeffrey K. Greason, Walter Milliken

Comentários Valiosos: Muitas das pessoas acima, além de Tim Carroll, Nick Christenson, Jim Duncan, David Dyche, Rom Findling, Mike Ford, Steven Malferir, John Meyer, Ken Rolston, Dave Seagraves, Bill Seurer, Brett Slocum, Gus Smedstad, Karl Wu e Phil Yanov

Nossos agradecimentos a todos acima — e a muitos outros que não conseguimos citar.
Agradecimentos especiais a todas as pessoas que gostaram das três edições anteriores e nos falaram a respeito!

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Título Original ▌Basic Set: Characters
Editor Executivo ▌Douglas Quinta Reis
Coordenação Editorial ▌Otávio A. Gonçalves
Revisão ▌Otávio A. Gonçalves, Leandro Lima Rodrigues
Editoração Eletrônica ▌Vitor Yamana
Tradução ▌Maria Paula Campagnari Bueno

DEVSJ01-0001
ISBN 978-85-7532-172-0

1ª edição — Publicado em Julho/2010

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do livro, SP, Brasil)

Jackson, Steve
Gurps : módulo básico : personagens / escrito por Steve Jackson, David L. Pulver e Sean M. Punch ; [tradução Maria Paula Campagnari Bueno]. -- 4. ed. -- São Paulo : Devir, 2010.

Título original: Gurps basic set : characters.

Vários ilustradores.
Vários revisores.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Pulver, David L.. II. Punch, Sean M.. III. Título.

10-06463 CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.93

Sumário

Introdução 5
Sobre os Autores 6
O Que É Um Jogo de Interpretação? 7
Glossário Resumido 7
O Que Você Precisa Para Jogar 8
Introdução Rápida 8
Conversões Métricas 9

1. Criação de Personagens 10
Pontos de Personagem 10
Conceito de Personagem 11
*Como o **GURPS** funciona: Realismo e Equilíbrio do Jogo* 11
Tipos de Personagens 12
Exemplo de Criação de Personagem: Dai Blackthorn 12
Conferência da Criação de Personagem 13
Exemplo de Planilha de Personagem 13
Elementos que não Estão Presentes na Planilha de Personagem 13
Atributos Básicos 14
Como Determinar os Atributos Básicos 14
Destro ou Canhoto 14
*Como o **GURPS** funciona: IQ, Senciência e Aptidão* 15
Características Secundárias 15
Tabela de Dano 16
Máquinas e Fadiga 16
Tabela de Carga e Base de Carga 17
Exemplo de Criação de Personagem (cont.) 18
Constituição Física 18
Modificador de Tamanho (MT) 19
*Como o **GURPS** Funciona: ST, Massa e Deslocamento* 19
Fazendo Compras para Gordos e Magros, Altos e Baixos 20
Idade e Beleza 20
Idade 20
Aparência Física 20
Outras Características Físicas 21
Exemplo de Criação de Personagem (cont.) 22
Antecedentes Sociais 22
Nível Tecnológico (NT) 22
Cultura 23
Idiomas 23
Aptidão e Idioma 23
Sotaques 24
De Rudimentar para Rudimentar 24
Exemplo de Criação de Personagem (cont.) 25
Riqueza e Influência 25
Riqueza 25
Recursos Iniciais 26
Reputação 26
Nível Tecnológico e Recursos Iniciais 27
Importância 28
Meritocracias sem Classe 28
Regras Especiais para Hierarquia 29
Exemplo de Criação de Personagem (cont.) 30
Privilégio 30
Restrições Sociais 30
Amigos e Inimigos 31
PdMs Associados 31
Contatos 31
Identidades 31
Identidade Alternativa vs. Identidade Secreta 31

2. Vantagens 32
Tipos de Vantagens 32
A Origem das Vantagens 33
Vantagens Potenciais 33
O que é Permitido 34
Ativando e Desativando Vantagens 34
Lista de Vantagens 34
Frequência de Participação 36
Ataques Alternativos 43
Defesas Limitadas 83
Qualidades 100
Modificadores 101
Ampliações 102
Ampliações e Limitações de Ataque 102
Ativando e Desativando Ampliações 102
Limitações 110
Regra Opcional: Ampliações Limitadas 111
Exemplos de Ataques Modificados 115
Limitações de Instrumentos 116
Exemplo de Criação de Personagem (cont.) 116
Novas Vantagens 117
Modificando Vantagens Existentes 117
Criando Vantagens Totalmente Novas 118

3. Desvantagens 119
Desvantagens para Heróis 119
Restrições às Desvantagens 120
Tipos de Desvantagens 120
Desvantagens Secretas 120
Desvantagens Mentais e Autocontrole 120
Desvantagens Mentais Autoimpostas 121
"Recomprando" Desvantagens 121
Lista de Desvantagens 122
Exemplo de Criação de Personagem (cont.) 162
Peculiaridades 162
Peculiaridades Mentais 162
Exemplo de Criação de Personagem (cont.) 164
Peculiaridades Físicas 165
Novas Desvantagens 165
Modificando Desvantagens Existentes 165
Novos Problemas 166

4. Perícias 167
Atributos Dominantes 167
A escolha da Perícias Iniciais 167
Nível de Dificuldade 168
Perícias Tecnológicas 168
Modificadores de NT 168
Pré-Requisitos 169
Especialização 169
Perícias Agrupadas 169
Familiaridade 169
Comprando Perícias 170
Registro das Perícias 170
Aperfeiçoando Perícias 170
Tabela de Custo das Perícias 170

O Que Significam os
Níveis de Habilidade........... 171
Probabilidade de Sucesso.......... 171
Nível de Habilidade Relativo..... 171
*Definindo o
Nível de Habilidade* 172
Valores Pré-Definidos:
Perícias que o
Personagem Não Conhece... 173
Lista de Perícias.......................... 174
Regra Opcional: Perícias Curinga .. 175
Tipos de Planetas 184
Escopo Geográfico e Temporal ... 191
*Perícias de Criação,
Conserto e Utilização*............. 192
Modificadores Fisiológicos 207
*Exemplo de Criação
de Personagem (cont.)*........... 228
Técnicas.. 229
Criando Técnicas........................ 229
Comprando e
Aprimorando Técnicas.......... 230
Tabela de Custo das Técnicas 230
Usando as Técnicas.................... 230
Exemplos de
Técnicas de Combate............. 230
*Valores Pré-Definidos
Duplos e Técnicas*.................. 232
Exemplos de Técnicas
que Não São de Combate...... 232

5. Magia........................234
Glossário de Termos de Magia.... 234
O Aprendizado da Magia............ 235
Pré-Requisitos 235
Mana 235
Fazendo Mágicas......................... 235
Distração e Ferimentos............. 236
Operador e Alvo......................... 236
Tempo Necessário...................... 236
Custo de Energia........................ 236
*Tabela de Falhas Críticas
em Operações Mágicas*........... 236
Rituais Mágicos.......................... 237
Limites de Efeito........................ 237
Duração do Efeito e
Manutenção de uma Mágica... 237
Cancelando Mágicas 237
Fazendo Novas Mágicas
Enquanto Mantém Outras.... 238
Magia Cerimonial 238
Diferentes Tipos de Magia......... 239
Escolas de Magia....................... 239
Classes de Mágicas.................... 239
*Mágicas de Área
em um Mapa de Combate* 239
Bastões Mágicos.......................... 239
*Dissipando Mágicas
Sustentadas de Toque e Projétil*.. 241
Modificadores de Longa Distância.. 241
Sistemas Alternativos de Magia 242
Lista de Mágicas.......................... 242
Encantamentos.......................... 242
Mágicas da Água....................... 243
Mágicas do Ar............................ 243
Mágicas de
Comunicação e Empatia....... 245
Mágicas de Controle da Mente.. 245
Mágicas de Controle do Corpo.. 246
Mágicas de Cura........................ 247
Mágicas de Deslocamento......... 247
Mágicas do Fogo....................... 248
Mágicas de Luz e Trevas........... 249
Mágicas de Necromancia.......... 250
Mágicas de Portal...................... 251
Mágicas de Proteção e Aviso..... 251
Mágicas de Reconhecimento..... 252
Mágicas da Terra....................... 252
Metamágicas 253

6. Psiquismo..................254
*Glossário de
Terminologia Psíquica*........... 254
Poderes, Habilidades e Talentos... 254
Efeitos Psicolaterais.................. 255
Ganhando Novas
Habilidades Psíquicas........... 255
Usando Habilidades Psíquicas... 255
Poderes Psíquicos....................... 255
Antipsi....................................... 255
Cura Psíquica............................ 255
PES 256
Psicocinese (PC)........................ 256
Telepatia.................................... 257
Teleporte................................... 257
Exemplo de Poderes Psíquicos.... 257
Outros Poderes........................... 257

7. Modelos...................258
Modelos de Personagem............ 258
Como Usar um
Modelo de Personagem......... 258
*Um Modelo de Personagem
é a Mesma Coisa que uma
Classe de Personagem?*.......... 259
Exemplos de
Modelo de Personagem......... 259
Singularidade............................. 259
Modelos Raciais.......................... 260
Como Usar Modelos Raciais..... 261
Exemplos de Modelos Raciais... 261
Omitindo Características Raciais .. 262
Metacaracterísticas..................... 262

8. Equipamento.............264
Dinheiro 264
Custo de Vida.............................. 265
Tabela de Custo de Vida.......... 265
*Seu Custo de Vida Ideal:
Um Exemplo Moderno* 266
Comprando Equipamento............ 266
Classe de Legalidade................... 267
Armas 267
Escolhendo suas Armas............ 267
Estatísticas de uma Arma.......... 268
Glossário de Armas e Armaduras... 268
*Regra Opcional: Modificando
Dados + Acréscimos*.............. 269
Armas de
Combate Corpo a Corpo........ 271
Armas de Prata........................... 275
Armas Motoras de
Combate à Distância............. 275
Pontas Finas 277
Granadas de Mão e
Bombas Incendiárias............ 277
Armas de Fogo.......................... 278
Arma Inteligente......................... 278
*Regra Opcional:
Mau Funcionamento*............. 279
Armas Pesadas........................... 281
Armaduras................................... 282
Tabelas de Armaduras 282
O Uso de Armaduras................. 286
Escudos.. 287
*Transportando Armas e
Outros Equipamentos* 287
Equipamentos Variados.............. 288

9. Evolução do
Personagem.............290
Desenvolvimento
Durante a Aventura........... 290
*Características
Adquiridas Durante o Jogo*..... 291
Dinheiro 291
*Aprendizado Rápido
em Situações de Tensão* 292
O Desenvolvimento
Por Meio do Estudo 292
Empregos 292
Encontrar um Professor............. 293
*Regra Opcional:
Mantendo Perícias*.................. 294
Vantagens que
Podem ser Aprendidas........... 294
Transformações........................... 294
Modificação Corporal 294
Transferência Mental................. 296
Atribulações Sobrenaturais....... 296
Morte 296

Lista de Características 297
Vantagens.................................... 297
Desvantagens.............................. 299
Modificadores 300
Perícias.. 301
Técnicas....................................... 304
Mágicas.. 304

Personagens Icônicos....307

Combate Lite................324
Sequência de Combate............... 234
Manobras.................................... 234
Ataques à Distância.................... 236
Atacando..................................... 236
Defendendo................................. 236
Dano e Lesão 237
Recuperação................................ 238
Fadiga.. 238

Índice...........................329

Planilha de Personagem... 335

Introdução

GURPS é a abreviação de "Generic Universal RolePlaying System" (Sistema Genérico e Universal de Interpretação). A sigla era originalmente uma brincadeira... um código para descrever o jogo enquanto procurávamos por um nome de verdade. Os anos se passaram enquanto o jogo era desenvolvido e nós nunca encontramos um nome melhor. Agora que a você tem a Quarta Edição desse sistema em suas mãos, o nome é mais apropriado do que nunca.

"*Sistema*" É o que ele é na verdade. A maioria dos outros RPGs começou como um conjunto simples de regras que foi sendo progressivamente remendado e modificado. Isso faz com que eles sejam difíceis de jogar. O GURPS, mais do que nunca em sua Quarta Edição, é um todo unificado. Nós fizemos um grande esforço para que ele funcionasse dessa maneira e ele funciona. O GURPS permite a você criar qualquer personagem que for capaz de imaginar e fazer com ele o que vier à mente.

"*Genérico.*" Algumas pessoas gostam de jogos ágeis e rápidos, onde o árbitro toma a maior parte das decisões para manter o andamento do jogo. Outros preferem um grande nível de detalhamento, com regras definidas para cada possibilidade. A maioria de nós, contudo, se situa em algum ponto entre esses dois extremos. O *GURPS* começa com regras simples às quais você pode incorporar o nível de detalhamento que desejar. Mas continua sendo o mesmo jogo, o que significa que as campanhas serão todas compatíveis.

"*Universal.*" Sempre achei bobagem as editoras de RPG publicarem um conjunto de regras para fantasia, outro para faroeste, mais um para ficção científica e outro para super-heróis. O *GURPS* é *um* conjunto de regras amplo o suficiente para permitir sua utilização em qualquer cenário. Existem livros de referência e suplementos que ajustam este sistema genérico para qualquer tipo de mundo que você desejar. Mas eles continuam sendo compatíveis. Se você quiser juntar seu pistoleiro do velho oeste a um soldado da segunda guerra mundial para tentar fazer fortuna na Itália renascentista, não há problema. Vá em frente! Justamente porque esse é o tipo de jogo que nossos fãs jogam, a Quarta Edição traz um cenário criado exatamente para ser palco desse tipo de campanha.

"*Interpretação*" Este não é apenas um jogo de matar-e-pilhar. As regras foram projetadas com o objetivo de possibilitar uma boa representação dos personagens. O *GURPS* é um jogo no qual você assume a identidade de outra pessoa e finge *sê-la* durante algum tempo.

O *GURPS* está em catálogo há quase 20 anos. Ele não foi criado a partir do nada. Todo jogo novo tem como base os que vieram antes e nós aprendemos tanto com os nossos sucessos quanto com os dos outros. Acho que os melhores jogos são aqueles que são simples, claros e fáceis. Por isso colocamos todo nosso empenho em tornar o *GURPS* o mais amigável possível. Uma influência importante foi o *Champions* da Hero Games devido à flexibilidade de seu sistema de criação de personagens. Outro foi o *Tunnels & Trolls* da Flying Buffalo por seu apelo aos jogadores solitários. Por fim, o *Empire of Petal Throne* de M.A.R. Barker continua digno de nota, mesmo depois de décadas de competição e imitação, pela riqueza de detalhes e imaginação de seu mundo alienígena.

Mas o *GURPS* é mais do que uma tentativa de repetir os acertos do passado. Os fracassos de sistemas anteriores também são importantes. Tentei alcançar com o *GURPS* vários objetivos que, a meu ver, não foram alcançados nos jogos anteriores.

O primeiro e mais importante é a *flexibilidade* de um sistema "universal". Outros tentaram, mas caíram nas armadilhas dos combates sem graça (onde um raio e um revólver calibre 45 têm o mesmo efeito) e da incompatibilidade (onde os jogadores têm que aprender tantas regras alternativas para cada cenário que não conseguem migrar com facilidade). O *GURPS* apresenta um sistema unificado que permite uma grande diversidade sem perder a coerência. Esta Quarta Edição incorpora dezenas de regras que apareceram originalmente em suplementos publicados para a Terceira Edição. Elas pareciam importantes o bastante para serem incluídas no *Módulo Básico* e, por isso, estão aqui.

O segundo é a organização. Todo jogador já passou pela experiência de procurar freneticamente uma determinada regra num livro atrás do outro e não achar. O *GURPS* contém referências cruzadas ao longo de todo o seu texto, além de um Sumário, um Índice e um Glossário com os termos usados durante o jogo.

A terceira é a *facilidade de jogar*. No *GURPS*, a maioria dos cálculos complicados é feito antes do jogo começar... os resultados são marcados na planilha de personagem e ficam lá até você precisar deles. Um jogo, depois de iniciado, não deveria ser complicado. Eu tentei fazer com que o *GURPS* fosse tão ágil e realista quanto possível. Você é quem decidirá se fui bem-sucedido ou não.

A maioria dos sistemas de RPG depende de um fluxo constante de aventuras e suplementos "oficiais". O *GURPS* é diferente. É verdade que já publicamos um bocado de material e planejamos editar muito mais, pois um sistema realmente universal dá uma liberdade de movimento muito grande e nós temos uma lista de projetos do tamanho de um bonde. Mas, o *GURPS* foi projetado para ser tão compatível quanto possível com suplementos escritos para *outros* jogos. A razão? Simples. Suponha que você é um jogador de *GURPS*. Você entra numa loja que vende jogos e encontra um suplemento muito interessante de um jogo publicado por outra editora.

Sem problema. O sistema *GURPS* coloca tudo numa linguagem fácil e em números simples. As distâncias são fornecidas em metros e quilômetros, em vez de unidades arbitrárias; os tempos são dados em segundos e minutos. É isso que o torna genérico e fácil de adaptar. Se você encontrar um suplemento interessante de outro jogo, vá em frente e compre-o. Ele poderá ser usado como um livro de referência para o *GURPS*.

Da mesma forma, se seu grupo preferir outros sistemas, você ainda poderá usar suas aventuras de *GURPS*. Se o outro jogo usar unidades que podem ser transformadas em metros, minutos e outros termos de nosso linguajar do dia a dia, você poderá usar suas aventuras de *GURPS* com ele.

Quando o *GURPS* foi lançado, sonhamos que ele se tornaria o sistema padrão de RPG. Desde então o hobby cresceu muito. Nunca haverá um único padrão... mas o *GURPS* é um dos padrões e isso é ótimo. Nós nunca tentamos tirar outros fabricantes do mercado, nem mesmo forçá-los a adotarem nosso sistema. Pelo contrário, nós é que estamos nos moldando a *eles*, produzindo um sistema que funciona com *qualquer* aventura escrita com clareza.

De qualquer maneira, o *GURPS* está aí. Fico satisfeito em dizer que ele é o sistema mais realista, flexível e universal já produzido. Esta Quarta Edição é o resultado de 18 anos de aprimoramento contínuo e dois anos de revisão. Espero que você goste. Para terminar, gostaria de agradecer aos dois revisores desta edição. Sean Punch, o editor da linha *GURPS*, e David Pulver passaram dois anos comparando comentários, fazendo experiências com variantes do sistema e costurando uma década e meia de regras até transformar esse material num todo coerente. Não teria sido possível sem eles.

— *Steve Jackson*

Observações Sobre a Quarta Edição

Esta edição representa um passo adiante em muitos aspectos, não só em relação às regras. Na medida em que o hobby crescia os padrões também foram se elevando. Hoje em dia, espera-se mais de um RPG do que se esperava uma década atrás; é nossa tarefa atender a essa expectativa. Por isso...

- *O livro é maior.* Os próximos lançamentos de *GURPS* também serão grandes... a maioria com mais de 200 páginas... e serão capa dura. Os comentários dos jogadores foram claros neste sentido; a maioria das pessoas quer mais conteúdo nos livros e preferem a durabilidade e o visual dos livros capa dura.
- *A arte é preto e branco.* Diferente dos originais americanos, a versão brasileira do GURPS é PB, o que nos permitiu lançá-lo a um preço reduzido.
- *O Módulo Básico de GURPS é dividido em duas partes.* Nos Estados Unidos, os dois Módulos Básicos foram lançados simultaneamente. No Brasil, lançamos primeiro o MB: Personagens e depois lançaremos o MB: Campanhas. Este livro faz referências constantes ao MB: Campanhas, que compreende as páginas 337 a 576.
- *Suporte constante no site www.devir.com.br/GURPS.*

Com este livro em mãos, você pode estar se perguntando, "por que esta edição do *Módulo Básico* foi dividida em dois volumes? Por que não um livrão como a Terceira Edição e montes de outros RPGs?" Essa resposta precisa de um pouco de história...

As duas primeiras edições do *Módulo Básico* lançadas em 1986 e 1987 vinham em caixas com imagens em papelão, mapas de combate, dados e dois livros de regras (parece familiar?). O ***Livro 1: Personagens*** era voltado aos jogadores, enquanto o ***Livro 2: Aventuras*** servia como um guia para o Mestre. Essa era uma divisão lógica para o conteúdo de um livro de RPG e muito comum na década de 80.

Sobre os Autores

Steve Jackson

Steve Jackson está envolvido com jogos há tempo demais e os cria profissionalmente desde 1977. Entre os jogos que ele criou incluem-se *Ogre* e *G.E.V.*, o premiado *Illuminati*, o best-seller *Car Wars*, o atroz *Munchkin* e suas expansões e muitos outros. Ele trabalhou como voluntário e diretor de várias associações de fabricantes e foi a pessoa mais jovem a fazer parte do Hall da Fama do prêmio Origins.

Ele também é o fundador da Steve Jackson Games, em Austin, Texas.

Steve é um membro ativo do Science Fiction Writers of América. Ele é um fã semiaposentado de ficção científica e já gastou boa parte de seu tempo escrevendo para várias revistas e ajudando a organizar convenções. Hoje em dia, ele se diverte lendo os trabalhos de outros escritores e indo às convenções organizadas por outras pessoas.

Seus hobbies incluem navegar na internet, brincar de Lego, jardinagem (principalmente nenúfares) e seus peixes tropicais.

David L. Pulver

David L. Pulver foi criado no Canadá, Inglaterra e Nova Zelândia. Ele sempre foi fã de ficção científica, um jogador ávido desde 1978, além de escritor profissional desde 1988. *GURPS Ultra-Tech* foi seu primeiro livro lançado. Desde então, escreveu mais de 50 RPGs e suplementos, dentre os quais se encontram *Transhuman Space*, *GURPS Bio-Tech* e *Big Eyes, Small Mouth, Second Edition.* Ele vive em Victoria, British Columbia.

Sean M. Punch

Sean "Dr. Kromm" Punch iniciou sua carreira estudando física das partículas e hoje é o editor da linha *GURPS*. Desde 1995, ele compilou os dois volumes de *GURPS Compendium* e o *GURPS Lite*, escreveu os livros *GURPS Wizards* e *GURPS Undead*, editou e revisou mais de 20 outros livros de *GURPS* e idealizou as regras por trás de dúzias de outros livros.

Sean é um jogador fanático desde 1979. Seus interesses não associados a jogos incluem o cinema, computadores e o vinho. Ele vive em Montreal, Quebec, com sua esposa, Bonnie. Eles têm três gatos e um canário.

Na época da terceira edição (1988), os jogadores preferiam livros completos que continham tudo e eram mais econômicos que as caixas. Decidimos deixar as caixas de lado e lançar o *Módulo Básico* da *Terceira Edição* no formato de um único livro. Continuamos a chamá-lo de ***Módulo Básico***, apesar dele não vir mais numa caixa, para que as lojas e os jogadores soubessem que se tratava do mesmo jogo.

Em 1995, tínhamos publicado mais de 100 títulos para *GURPS*. Entretanto, não era possível mantê-los todos em catálogo. Por esse motivo, começou a ser cada vez mais difícil encontrar alguns suplementos. Ao mesmo tempo, os jogadores que tinham uma grande biblioteca de livros de *GURPS* estavam achando cada vez mais difícil encontrar uma regra específica. Para resolver esse problema, organizamos as regras mais usadas de todos os suplementos de *GURPS* em dois livros de referência: *Compendium I: Character Creation* e *Compendium II: Combate and Campaigns.*

A maioria dos suplementos de *GURPS* escritos entre 1996 e 2003 exigia uma ou as duas compilações. Então, as regras básicas oficialmente passaram a ocupar três livros. Nesse processo, diversas inconsistências ficaram evidentes — resultado quase que inevitável do crescimento e da aglomeração.

O *Módulo Básico* da *Quarta Edição* retifica essas inconsistências, remodelando o *Módulo Básico* da *Terceira Edição* e suas duas compilações em um único sistema. Ele abrange dois volumes não porque achamos que vamos ganhar mais dinheiro dessa maneira, mas porque descobrimos ser impossível condensar três livros num só — era material demais. Ainda assim, estes dois volumes contêm o melhor de tudo que foi produzido nos 18 anos de desenvolvimento do *GURPS*, tornando a *Quarta Edição completa* de uma forma que poucos RPGs o são.

E por esta edição do *Módulo Básico* ser abrangente, não há necessidade de se "criar" regras adicionais que se tornarão obrigatórias. Isto deve por um fim ao crescimento e à aglomeração. O *Módulo Básico* é realmente tudo o que você precisa para conduzir praticamente qualquer tipo de aventura; fantasia, ficção científica, super-heróis, horror... *qualquer coisa.* Nós acreditamos que isso é uma grande vitória e acreditamos que você vai concordar conosco.

— Sean Punch

O Que É Um Jogo de Interpretação?

Em um jogo de RPG (jogo de interpretação), cada participante interpreta o papel de um "personagem" que faz parte de uma aventura imaginária. O tipo de aventura é definido por um árbitro chamado Mestre (MJ, abreviação de "Mestre de jogo", ou simplesmente Mestre). Ele define o cenário e interpreta o papel das outras pessoas que os personagens encontrarão durante a aventura. A aventura pode ter um objetivo fixo — salvar a princesa, encontrar o tesouro, deter uma invasão — ou pode não ter um final planejado, levando sempre os personagens de uma desventura para a próxima. Uma campanha de RPG pode ter um final aberto e durar *anos* durante os quais personagens (e jogadores) vêm e vão. Só depende do Mestre e dos jogadores.

Não há necessidade de tabuleiro para um RPG — embora alguns sistemas, inclusive o ***GURPS***, incluam regras opcionais de combate em "tabuleiro". O RPG é jogado *verbalmente*. O Mestre descreve uma situação e diz aos jogadores o que seus personagens veem e ouvem. Os jogadores, por sua vez, descrevem o que seus personagens estão fazendo diante dessa situação. O MJ então descreve o resultado das ações do personagens... e assim por diante. Dependendo da situação, o Mestre pode decidir o resultado arbitrariamente (com o objetivo de tornar a aventura mais interessante), fazer referência a uma regra específica do jogo (para decidir o que é possível) ou exigir uma jogada de dados (para obter um resultado aleatório, o que pode ser interessante).

Parte do objetivo do RPG é fazer com que os jogadores enfrentem uma situação como seus personagens o fariam. O RPG permite que o jogador interprete um samurai japonês implacável, um padre sensato, um bufão medieval ou um garoto de rua fazendo clandestinamente sua primeira viagem espacial... ou qualquer outra possibilidade. Numa dada situação, cada uma dessas pessoas reagiria de forma diferente — esse é o objetivo do RPG. Portanto, um RPG bem jogado incentiva a cooperação entre os jogadores e amplia seus horizontes. No entanto, ele não é um jogo puramente educacional. O RPG é também uma das formas de entretenimento mais criativas que existe. A maior parte das formas de diversão é passiva: a audiência senta e assiste sem tomar parte no processo criativo. No RPG, a "audiência" participa do processo de criação. O Mestre é o contador de histórias principal, mas os jogadores são responsáveis pela criação de seus personagens. Se quiserem que alguma coisa aconteça na história, eles farão com que ela aconteça, pois são parte integrante dela. Os outros tipos de diversão são produzidos em série para agradar a maior audiência possível, mas cada aventura de RPG é uma joia distinta, lapidada por aqueles que tomaram parte nela. O Mestre fornece o material bruto, mas o acabamento final é dado pelos próprios jogadores.

Outro aspecto importante do RPG é que ele não precisa ser competitivo. Na maioria das situações, o grupo conseguirá ou não realizar seu intento em conjunto, dependendo do quanto eles cooperaram entre si. Além disso, a maior recompensa por ter jogado bem não é a "vitória", mas sim o desenvolvimento do personagem. Quanto melhor um jogador interpretar seu personagem (a critério do Mestre), mais pontos ele receberá para aprimorar suas características.

Glossário Resumido

Veremos a seguir alguns termos importantes usados neste livro. O glossário completo se encontra nas págs. 563-565.

ampliação: Uma habilidade adicional aplicada a uma *característica*. Ela aumenta o custo em pontos da característica num valor percentual. V. págs. 102-109.

atributos: Quatro números — *Força*, *Destreza*, *Inteligência* e *Vitalidade* — que definem as habilidades mais básicas do personagem. Quanto maior melhor! V. págs. 14-15

característica: Uma *vantagem*, *atributo*, *desvantagem*, *perícia* ou outro "componente básico" do personagem que afeta o jogo e custa pontos para ser adicionado, modificado ou removido.

cinematográfico: Um estilo de jogo onde as necessidades da história são mais importantes que o realismo, mesmo quando produz resultados improváveis. V. pág. 488.

d: Abreviação de "dados". "Jogue 3d" significa "jogue três dados comuns de seis faces e some os resultados." V. pág. 9.

Destreza (DX): Um *atributo* que mede a agilidade e coordenação. V. pág. 15.

desvantagem: Um problema que deixa o personagem menos capaz do que indicam suas outras *características*. V. Capítulo 3.

Força (ST): Um *atributo* que mede a massa muscular e constituição física. V. pág. 14.

Inteligência (IQ): Um *atributo* que mede o poder da mente. V. pág. 15.

limitação: Uma restrição ao uso de uma *característica*. Ela reduz o custo em *pontos* da característica num valor percentual. V. págs. 110-117.

perícia: Um número que define uma habilidade treinada em uma área de conhecimento específica. V. Capítulo 4.

ponto: A unidade "monetária" usada para comprar as *características* de um personagem: Quanto mais pontos tiver o personagem, mais capaz ele será. O custo em pontos de uma característica às vezes se encontra entre colchetes próximos ao nome; ex. "Reflexos em Combate [15]" significa que a característica Reflexos em Combate custa 15 pontos. V. pág. 10.

Pontos de Vida (PV): A medida da capacidade do personagem de absorver castigos. V. pág. 16.

Pontos de Fadiga (PF): Uma medida de quanto o personagem aguenta até atingir a exaustão. V. pág. 16.

pré-requisito: Uma *característica* que o personagem precisa para se qualificar para uma nova característica. Se o pré-requisito for uma *perícia*, o personagem precisa ter gasto pelo menos um ponto nela. V. pág. 169.

vantagem: Uma *característica* útil que dá ao personagem uma vantagem sobre outra pessoa com *atributos* e *perícias* similares. V. Capítulo 2.

Vitalidade (HT): Um *atributo* que mede o potencial físico e a vitalidade. V. pág. 15.

O Que Você Precisa Para Jogar

• *GURPS Módulo Básico: Personagens.* Todos os jogadores precisam ter acesso a este livro para poder criar um personagem e consultar as habilidades dele. No caso de um grupo grande, é conveniente ter mais de uma cópia do livro disponível, principalmente durante o processo de criação de personagens.

• *GURPS Módulo Básico: Campanha.* O Mestre precisa ter acesso a um exemplar do livro de campanha, que contém as regras para os testes de habilidade, façanhas físicas, combate, lesões, animais e veículos, além de dicas sobre como conduzir e preparar uma campanha.

• *Planilhas de personagem.* Cada jogador precisa de uma cópia da Planilha de Personagem (págs. 335-336) para anotar as estatísticas do personagem. Você pode fazer quantas cópias quiser para sua própria utilização (mas não para revender).

• *Três dados de seis faces.* Um conjunto de três dados para cada jogador e outro para o Mestre.

• *Lápis e papel de rascunho.* Para fazer anotações, desenhar mapas, etc.

No fim das contas, o Mestre e os jogadores terão criado uma história... a história de como os personagens se conheceram, aprenderam a trabalhar em conjunto, encontraram um desafio e (com sorte) o superaram!

Como Aprender *GURPS*

Se já tiver alguma experiência com RPGs, você vai achar o *GURPS* fácil de entender. Mas, se este for seu primeiro RPG, terá um pouco mais a aprender. Mas relaxe — se você chegou até aqui, o resto será fácil!

Não se assuste com o tamanho do livro. Ele realmente traz um bocado de informação, mas nós fizemos tudo o possível para que ele fosse fácil de usar.

Os sumários (págs. 3-4 e 339-341) e índices (págs. 329-334 e 570-575) são tão detalhados quanto nos foi possível fazê-los.

Nós também incluímos diversas seções para facilitar o aprendizado das regras. As seções *Introdução Rápida*, a seguir, e *Convenções* (pág. 9) explicam os conceitos mais importantes do jogo. O *Glossário* (págs. 563-565) define os termos usados no jogo — e sua versão resumida (*Glossário Resumido*, pág. 7) é apresentada no começo do livro para que você possa compreender as regras da seção *Introdução Rápida* sem ter que navegar pelo livro.

A melhor maneira de aprender *GURPS* é se reunir a um grupo de amigos que já joga. Se você estiver começando sozinho, leia essas dicas:

1. Comece folheando o livro para sentir o sabor do jogo. Não se preocupe com os detalhes por enquanto.
2. Leia o *Glossário Resumido* (pág. 7) para aprender a terminologia básica.
3. Leia as seções *Introdução Rápida* e *Convenções* para aprender os conceitos básicos do jogo.
4. Leia as primeiras páginas do capítulo de *Criação de Personagens* (págs. 10-12) para ter uma ideia das diferentes coisas que os personagens podem fazer.
5. Leia o restante das regras em detalhe, conforme seu tempo permitir.

O *GURPS Lite* também pode ser útil. Ele é um resumo em 32 páginas do sistema básico. Ele logo poderá ser encontrado gratuitamente na Internet no endereço **www.devir.com.br/*GURPS*.**

Quando estiver entendendo melhor as regras, você poderá ser o Mestre para seus amigos e ajudá-los a aprender o jogo. Com *GURPS* você pode fazer o que quiser... este é o objetivo do sistema.

Mas principalmente: Divirta-se!

INTRODUÇÃO RÁPIDA

Esta seção apresenta um guia resumido de todo o sistema *GURPS*. Apesar do Módulo Básico abranger dois volumes, o sistema de jogo é fácil. A maior parte dos dois livros é composta de detalhes e casos especiais. O sistema em si é realmente *fácil*.

O *GURPS* foi projetado para ser facilmente compreendido, tanto pelo jogador quanto pelo Mestre. O livro de regras tem um bocado de detalhes, mas tem também um sistema de índices e referências cruzadas que auxilia no aprendizado. Além disso, a maior parte dos detalhes é opcional. Use-as apenas quando fazê-lo, torna o jogo mais divertido.

Existem 3 mecanismos de jogo básicos em *GURPS*. Aprenda estas três regras e você estará pronto para jogar.

(1) *Testes de Habilidade.* Um "teste de habilidade" é uma jogada de dados feita quando o personagem precisa colocar a prova um de seus atributos ou perícias. Por exemplo, você pode precisar *jogar contra* a Força do personagem para ver se ele é capaz de evitar que uma porta pesada se feche ou contra seu NH em Armas de Fogo para ver se ele acerta o inimigo com sua pistola.

O *GURPS* usa apenas dados de seis faces. Um teste é feito com 3 dados. Se o resultado dos dados for menor ou igual ao nível da perícia ou habilidade que está sendo testada, o personagem terá obtido sucesso. Caso contrário, ele terá fracassado. Se, por exemplo, você estiver testando a Força do personagem e o valor deste atributo for 12, um resultado menor ou igual a 12 será um sucesso.

Às vezes uma jogada recebe *modificadores*. Se, por exemplo, um personagem estiver tentando evitar que uma porta muito pesada se feche, o jogador pode ter que jogar contra a Força submetida a uma penalidade de -2 (abreviado por ST-2). Neste caso, com um valor de Força 12, você precisaria de um resultado menor ou igual a 10 nos dados para que o personagem obtivesse sucesso. Obter um resultado menor ou igual a 10 nos dados é mais difícil do que um menor ou igual a 12, assim como segurar uma porta pesada é mais difícil que segurar uma porta normal.

No caso de o personagem estar realizando uma tarefa excepcionalmente fácil, ele também pode receber um bônus. Você pode ter que fazer um teste de "Adestramento de Animais+4" para ver se o personagem é capaz de fazer amizade com um cachorro dócil. Se o nível de habilidade do personagem nesta perícia for igual a 12, um resultado menor ou igual a 16 indicaria um sucesso. É mais fácil obter um resultado menor ou igual a 16 do que um resultado menor ou igual a 12.

Consulte os detalhes sobre os Testes de Habilidade nas págs. 343-361.

(2) *Testes de Reação.* Um "teste de Reação" é uma jogada feita pelo Mestre para determinar qual será a reação de um PdM (Personagem do Mestre) diante do personagem. Essa jogada será sempre opcional, pois o Mestre pode pré-determinar essas reações. No entanto, pelo menos de vez em quando, é mais divertido deixar que os dados decidam.

Para verificar uma reação, o Mestre joga 3 dados e consulta a Tabela de Reação (págs. 560-561). Quanto maior for o resultado, melhor a reação do PdM e o tratamento que ele dará ao personagem.

Muitas características impõem *modificadores de reação* que devem ser adicionados ao (ou subtraídos do) resultado da jogada. Se o personagem tem um modificador de +2 em virtude de sua boa aparência, o Mestre deve adicionar 2 ao resultado de qualquer jogada feita para um PdM que vier a encontrá-lo. Isso provavelmente vai melhorar a maneira como eles se comportam com relação ao personagem.

Veja mais detalhes sobre os Testes de Reação na pág. 494.

(3) *Avaliação de Dano*. Uma avaliação de dano é feita quando se precisa saber a extensão do dano causado contra um adversário durante um combate. As avaliações de dano usam o formato "dados+acréscimos". (V. *Dados*, a seguir).

Muitas coisas podem afetar a intensidade do dano provocado pelo ataque do personagem. Uma armadura reduz o dano sofrido por quem a usa; alguns ataques causam mais dano se ultrapassarem a armadura: "Golpes Fulminantes" também causam dano adicional. Todos esses detalhes são explicados nas regras de combate nos Capítulos 11 a 13. No entanto, o sistema de combate é modular, ou seja, você pode usar *todas* as regras, se desejar uma simulação complexa, detalhada e realista, ou só o que encontrar no Capítulo 11, se desejar um jogo mais ágil.

Existe mais um sistema importante no jogo, mas que você não precisa conhecer para começar a jogar, que é o sistema de *criação de personagens*. O Mestre dará a cada jogador um número de pontos para ele gastar em seu personagem. Aumentar um atributo custa pontos, assim como adquirir vantagens e perícias. Você também pode escolher desvantagens, como Cobiça e Fúria; elas concedem pontos adicionais para a criação do personagem. Veja mais detalhes nos Capítulos 1 a 4.

As regras permitem que você faça todos os cálculos antes do jogo começar e anote os resultados na planilha de personagem (pág. 13). Desta maneira, você não precisa se preocupar com cálculos durante o jogo.

Entendeu tudo? Bom, agora você já pode jogar *GURPS*. O resto é só detalhe. Divirta-se.

Convenções

GURPS se utiliza das seguintes convenções matemáticas.

Dados

O *GURPS* usa apenas dados de seis faces. Todos os "testes de habilidade" e a maioria das outras jogadas pedem que você jogue três dados ("3d") de uma vez, some os resultados e compare o total com um "número alvo".

Para avaliar o dano em combate, além de outras coisas, o *GURPS* usa o formato "dados+acréscimos". "4d+2" pontos de dano, por exemplo, é uma abreviação de "jogue 4 dados e some dois ao total". Da mesma forma, "3d-3" significa "jogue 3 dados e subtraia 3 do total".

Apenas "2d" significa "jogue dois dados". Por exemplo, se uma aventura diz "A base é protegida por 5d soldados humanos e 2d+1 robôs", isso quer dizer "Jogue cinco dados para saber o número de guardas humanos que se encontram na base. Depois jogue dois dados e some um ao resultado para saber o número de robôs".

No caso de números realmente grandes, os dados podem ser multiplicados. Por exemplo, "2dx10" significa "Jogue dois dados e multiplique o resultado por 10".

Arredondamento

Uma fórmula matemática muitas vezes é a melhor maneira de garantir que uma regra seja justa, realista ou universal. Mas fórmulas às vezes resultam em frações. A não ser que seja determinado o contrário, arredonde todas as frações da seguinte maneira:

Arredonde para cima *os custos em pontos*. Quando for modificar um percentual de um custo em pontos ou multiplicá-lo por um fator, arredonde todas as frações para cima. Por exemplo, uma ampliação de 25% sobre uma habilidade de 15 pontos resultaria em 18,75 pontos, que deve ser arredondado para 19 pontos. No caso de números negativos, "para cima" significa "na direção dos números positivos"; por exemplo, se você multiplicar -7 pontos por 1/2 terá -3,5 pontos, que arredondado para cima dá -3 pontos.

Arredonde para baixo *os resultados de combate ou as façanhas dos personagens*. Quando estiver calculando o que um personagem é capaz de fazer — quanto peso ele é capaz de erguer, qual distância ele consegue saltar, etc. — ou quaisquer lesões ou resultados de combate, arredonde todas as frações para baixo. Por exemplo: no caso de um ataque que causa 3 pontos de dano com um bônus de 50%, o dano de 4,5 deve ser arredondado para baixo, resultando em 4 pontos.

Quando houver exceções e casos especiais (como, por exemplo, "arredonde para o número inteiro mais próximo" ou "ignore as frações), elas estão explícitas na descrição da regra em questão.

Conversões Métricas

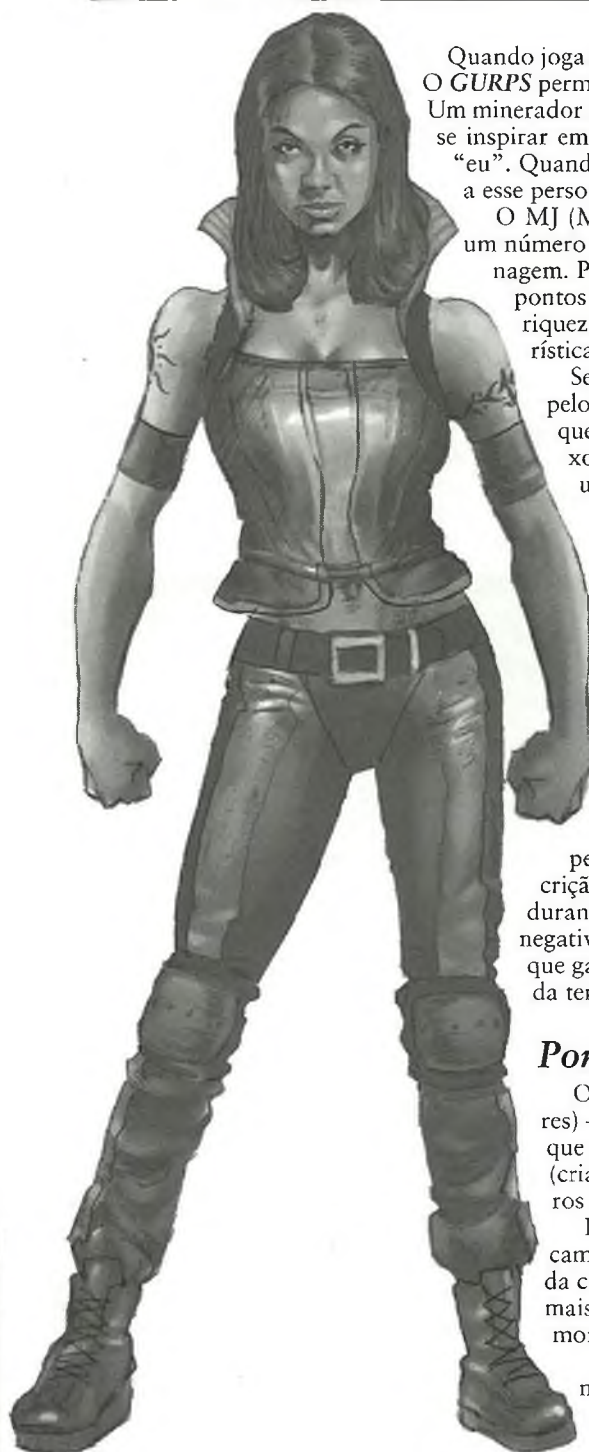
O *GURPS* se utiliza de unidades de medida antigas, do império britânico, em vez do sistema métrico, uma vez que a maioria de seus leitores é americana e usa cotidianamente este sistema. Na edição brasileira, usamos os seguintes critérios de conversão destas medidas para nosso sistema métrico, sugeridas pelo próprio Steve Jackson.

Repare que existem duas colunas de conversão, a primeira coluna é a aproximação usada em nossa conversão e a segunda é a medida exata de conversão para o sistema métrico — para quando você quer ser realmente preciso.

Americano / Imperial	*Métrico do jogo*	*Métrico real*
1 polegada (inch.)	2,5 cm	2,54 cm
1 pé (ft.)	30 cm	30,48 cm
1 jarda (yd.)	1 metro	0,914 metros
1 milha (mi.)	1,5 km	1,609 km
1 libra (Lb.)	0,5 kg	0,454 kg
1 tonelada	1 tonelada	0,907 toneladas
1 galão (gal.)	4 litros	3,785 litros
1 quarto (qt.)	1 litro	0,946 litros
1 onça (oz.)	30 gramas	28,349 gramas
1 polegada cúbica (ci)	16 cm cúbico	16,387 cm cúbicos
1 jarda cúbica (cy)	0,75 m cúbico	0,765 m cúbicos

Temperatura: Quando estiver lidando com temperaturas, tenha em mente que um grau Fahrenheit é 5/9 de um grau Celsius. Portanto, uma diferença de 45 °F é equivalente a uma diferença de 25 °C. A conversão da leitura de um termômetro pode ser feita subtraindo 32° da temperatura em Fahrenheit e depois multiplicando o resultado por 5/9. Logo, 95 °F é 5/9 de (95-32) ou 5/9 de 63, ou 35 °C.

Capítulo Um

Criação de Personagens

Quando joga RPG, você interpreta outra pessoa — um "personagem" que você criou. O *GURPS* permite que o jogador decida exatamente que tipo de herói ele irá interpretar. Um minerador de asteroides? Um mago? Um viajante do tempo profissional? Você pode se inspirar em qualquer herói ou heroína da ficção ou, se preferir, criar seu próprio "eu". Quando souber qual papel deseja interpretar, será hora de começar a dar vida a esse personagem!

O MJ (Mestre de Jogo — a pessoa que "conduz" o jogo) deve dar ao jogador um número de *pontos de personagem* para ele "comprar" habilidades para o personagem. Por exemplo, quanto mais forte você quiser que seja o personagem mais pontos terá que gastar. O jogador pode comprar características sociais, como a riqueza, habilidades especiais chamadas de *vantagens* e muitas outras características (v. o Capítulo 2).

Se quiser mais habilidades do que pode pagar com os pontos determinados pelo Mestre, o jogador pode conseguir alguns pontos adicionais fazendo com que seu personagem tenha força, aparência, riqueza, status social, etc., abaixo da média, ou escolhendo *desvantagens* ou limitações específicas, como uma visão ruim ou medo de altura (v. o Capítulo 3).

Os jogadores mais experientes podem ajustar essas características adicionando *ampliações* e *limitações* (v. págs. 101-117). Esses modificadores vão aumentar ou diminuir o custo básico em pontos da característica modificada.

Pegue uma planilha de personagem (v. pág. 13) e preencha-a na medida em que for criando o personagem, sempre anotando o número de pontos gastos. Para ilustrar o processo, incluímos no livro exemplos para cada etapa da criação.

Pontos de Personagem

Os pontos de personagem são a "moeda" usada durante a criação de personagens. Tudo que melhora suas habilidades *custa* pontos de personagem; o jogador deve gastar o número de pontos indicado na descrição da habilidade e anotá-la em sua planilha de personagem para usá-la durante o jogo. Tudo que reduz as capacitações do personagem tem um custo negativo, isto é, *devolve* pontos. Por exemplo, um personagem de 125 pontos que gasta 75 pontos em vantagens e escolhe -15 pontos em desvantagens, ainda tem 65 pontos para gastar (125 - 75 + 15).

Pontos Iniciais

O Mestre decide com quantos pontos os PdJs (personagens dos jogadores) — os heróis — serão criados. Isso vai depender de quão capazes ele quer que eles sejam e pode variar de 25 pontos (crianças) a 1.000 pontos ou mais (criaturas divinas). Uma pontuação entre 100 e 200 é a média de aventureiros profissionais.

Esse valor de pontos iniciais às vezes é chamado de nível de poder da campanha (v. *Nível de Poder*, pág. 487) — o que é diferente dos "riscos" da campanha! Heróis com habilidades para vencer até mesmo os obstáculos mais poderosos em uma campanha de fantasia poderiam enfrentar um perigo mortal em um cenário de horror.

Na maioria das campanhas, todos os personagens são criados com o mesmo nível de poder — uma medida simples e justa. No entanto, nem todas as pessoas têm a mesma capacidade na vida real e é comum na literatura encontrar um personagem que é obviamente superior a outros. Se todos concordarem, alguns jogadores poderão interpretar "protagonistas

principais", criados com mais pontos que os outros, e outros como "elenco de apoio", com menos pontos.

Limite de Desvantagens

Uma *desvantagem* é qualquer coisa que possua um custo negativo, inclusive valores baixos de atributo, status social reduzido e todas as deficiências relacionadas no Capítulo 3. Em teoria, o personagem pode continuar acumulando desvantagens até ter pontos o bastante para comprar quaisquer vantagens e perícias que o jogador queira. Na prática, a maioria dos Mestres impõe um limite ao número de pontos em desvantagens que um personagem pode ter.

O objetivo desse limite é evitar que o jogo se torne um circo em que os problemas dos personagens ofusquem a importância do cenário, da aventura e de qualquer outro elemento criado pelo Mestre. A maioria dos MJs terá dificuldade em conduzir uma aventura *envolvente* se os personagens forem completamente ineptos — por exemplo, ladrões desastrados, caolhos e alcoólatras com medo do escuro.

A limitação no número de desvantagens também tem outra função: restringir o volume de habilidades disponíveis aos personagens no momento de sua criação, de modo que o Mestre possa estabelecer limites para as aptidões dos PdJs. Uma regra adequada é limitar as desvantagens a 50% dos pontos iniciais — por exemplo, -75 pontos em uma aventura de 150 pontos — embora isso fique inteiramente a critério do Mestre.

No entanto, se o MJ determinar que todos os PdJs *deveriam* ter certas desvantagens (por exemplo, todos são espiões e têm um Dever para com a agência), essas "desvantagens de campanha" não devem ser levadas em conta para o limite de desvantagens. Outra exceção são as desvantagens que fazem parte da constituição racial do personagem (seu "modelo racial"; v. pág. 260).

Pontos de Personagem Durante o Jogo

Os pontos iniciais de seu personagem só são relevantes no início da aventura. A partir daí, os pontos de personagem começam a mudar. Um Mestre pode recompensar um personagem com pontos adicionais ou até mesmo com novas habilidades... ou também é possível que o PdJ *perca* algumas aptidões. Todos esses fatores alteram o total de pontos do personagem.

No decorrer da aventura, haverá momentos em que um PdJ terá um total de pontos de personagem maior ou menor do que seus companheiros, mesmo que todos tenham começado com o mesmo valor. Não se preocupe! Encare esse total de pontos como uma medida *momentânea* das habilidades do personagem — não como uma medida do nível de poder da campanha ou do seu sucesso pessoal ou importância em relação aos outros jogadores.

Para maiores informações sobre a evolução dos personagens, veja o Capítulo 9.

Conceito do Personagem

As duas coisas mais importantes que um jogador deve saber sobre seu personagem são *quem ele é* e *qual será o papel dele durante as aventuras*. É importante saber que tipo de aventura o Mestre está planejando e que tipos de personagem ele vai permitir. Depois, é só começar a preencher os detalhes. Existem várias formas de se fazer isso.

Você escolhe as habilidades que desejar, gasta os pontos de personagem e elabora um conceito de personagem que combina com essas habilidades. Um bom personagem é muito mais que uma coletânea de habilidades, mas o processo de "compra" de habilidades pode sim ser uma fonte de inspiração.

Em vez disso, o jogador pode escolher primeiro os aspectos essenciais do personagem — o conjunto de elementos que o *definem*; sua história pessoal, aparência, comportamento, aptidões e perícias. Pense na maneira como ele adquiriu essas qualidades e depois gaste os pontos em características que combinam com essa condição. (Talvez seja útil escrever uma biografia do personagem, como mostrado abaixo.)

Por último, talvez seja interessante responder algumas questões básicas sobre o personagem e usar as respostas para desenvolver uma biografia antes de gastar seus pontos. Por exemplo:

- Onde ele nasceu e cresceu? Onde vive atualmente?
- Quem eram seus pais? Ele sabe quem eles eram? Eles ainda estão vivos? Senão, o que aconteceu com eles? Se sim, o personagem se relaciona bem com os pais?
- Por que tipos de treinamento ele passou? Já foi um aprendiz? Um estudante? Ou é autodidata?
- Qual é a ocupação atual do personagem? Que outros empregos ele já teve?
- A que classe social ele pertence? Quão rico ele é?
- Quem são seus amigos? E seus inimigos? E seus colegas de trabalho mais próximos?
- Quais foram os momentos mais importantes da vida dele?
- Do que ele gosta? Do que ele não gosta? Ele tem hobbies ou outros interesses? Moral ou crenças?
- Quais são as motivações dele? E os planos para o futuro?

O jogador pode responder a essas perguntas mentalmente, por escrito ou durante uma entrevista com o Mestre. Você pode até mesmo discuti-las com outros jogadores (mas guarde *alguns segredos*, mesmo de seus amigos). Ou ainda, talvez você prefira respondê-las escrevendo uma história da vida do personagem.

Como o GURPS funciona: Realismo e Equilíbrio do Jogo

O processo de criação de personagens do *GURPS* tem como objetivo gerar indivíduos *balanceados*, pessoas cujas virtudes e fraquezas de certa forma se contrabalançam.

Claro que na vida real, o fato de alguém ter superforça não significa, necessariamente, que ela precisa desistir de outras coisas. Da mesma forma, uma deficiência física também não indica que a pessoa é automaticamente melhor em outro aspecto. Um sistema completamente realista seria aquele no qual a força do personagem é determinada de modo aleatório, sem qualquer relação com sua inteligência ou status social... assim como todas as suas outras aptidões.

No entanto, escolhas aleatórias podem não ser satisfatórias para um *herói*. Você pode acabar tendo que interpretar um super-homem... ou um cabeça-dura raquítico, burro e chato. Todo mundo evita pessoas desse tipo na vida real, por que você deveria se tornar uma delas durante a aventura?

Com o *GURPS*, tipos de personagens criados com o mesmo número de pontos começam o jogo com características "equivalentes", mas não *idênticas*. Você pode criar o tipo de personagem que quiser, sempre deixando espaço para seu crescimento e o aperfeiçoamento.

A História do Personagem

Para consolidar o conceito do personagem, o jogador pode escrever sua história de vida ou a "história do personagem". Essa não é uma obrigação, mas é recomendado. Se o fizer, deverá mostrar essa história ao Mestre, mas não necessariamente aos outros jogadores. Uma história pode ser de grande valia para a interpretação do personagem, assim como para o Mestre na integração do personagem ao mundo da campanha.

Na medida em que o personagem participa de aventuras e ganha experiência, a "história" dele vai se tornando cada vez mais longa e detalhada. Você não terá só as aventuras para se lembrar... mas também, quanto mais você interpreta um personagem, mais detalhado ficará sua história e motivações.

Bônus por Caracterização

Escrever uma biografia significa representar um personagem antes mesmo de a campanha começar. O Mestre pode inclusive decidir recompensar jogadores que escreveram uma histórias detalhada com pontos adicionais (v. pág. 498) — talvez cinco pontos de personagem. A história não precisa ser uma obra-prima da literatura para merecer esses pontos, mas deve demonstrar algum esforço da parte do jogador e deve responder às perguntas apresentadas em *Conceito do Personagem.*

Exemplo de Criação de Personagem: Dai Blackthorn

Para ilustrar o processo de criação de personagens, apresentaremos Dai Blackthorn, um ladrão de primeira. Ele é originário do cenário Mundos Infinitos descrito no Capítulo 20.

A carreira de Dai começou em Yrth, um mundo de fantasia medieval povoado pelos descendentes de pessoas que viveram na era das Cruzadas e foram tiradas da Terra por uma fenda dimensional. Ele não se lembra de seu nascimento nem de sua infância; ele era um menino de rua. Quando tinha cerca de sete anos, Dai foi sequestrado por um velho ladrão que o ensinou a bater carteiras e invadir propriedades. Dai foi um ótimo aluno. No entanto, a Guilda dos Ladrões não gostou da competição e, no dia em que Dai completou 15 anos, ateou fogo à casa do velho e assassinou os sobreviventes em fuga com virotes. Somente Dai conseguiu escapar.

Naquela época, ele achava que havia dado um salto desesperado do teto do edifício em chamas até um edifício próximo. Mais tarde, ele percebeu que esse salto era impossível. Algo havia acontecido. Na verdade, o medo da morte havia despertado seu dom psíquico do teleporte, mas Dai demorou a descobrir a verdade e conseguir controlar essa habilidade. Quando isso aconteceu, ele se tornou um ladrão excepcional, vivendo num conforto discreto e divertindo-se com as conversas dos comerciantes sobre "roubos impossíveis" que nenhuma fechadura ou mago conseguiam impedir.

Então, os caminhos de Dai, assim como sua espada, se cruzaram com um rival igualmente formidável... um criminoso que saltava de um mundo para outro e utilizava tecnologia roubada para pilhar os tesouros de Yrth. Tudo ficou ainda mais complicado com a chegada de uma equipe da DIATE (Divisão Interdimensional de Armas e Táticas Especiais), que perseguia o salta-mundos. Quando a poeira baixou, dois agentes deviam sua vida ao pequeno ladrão... mas ele sabia demais e eles não podiam deixá-lo à solta.

Portanto, decidiram recrutá-lo. Afinal de contas, é difícil achar um bom teleportador. Além do mais, Dai estava pronto para enfrentar novos desafios...

Dai será criado como um membro da DIATE. Por ser um herói experiente, ele terá 250 pontos de personagem.

Tipos de Personagens

Um personagem pode ter qualquer combinação de habilidades que o jogador conseguir comprar com seus pontos, desde que o Mestre concorde com ela (jogadores de outros RPGs tomem nota: isso significa que o *GURPS* não utiliza classes de personagens). No entanto, o conjunto das habilidades escolhidas deve formar um quadro que corresponda ao conceito do personagem. Vejamos algumas inspirações da ficção heroica:

Exótico: Um alienígena, anjo, robô, supers (como um super-herói das histórias em quadrinhos) ou qualquer outro herói caracterizado por seus poderes ou natureza incomuns. A maior parte dos pontos iniciais deve ser usada para adquirir valores altos nos atributos importantes, vantagens exóticas ou sobrenaturais (v. pág. 32), ou um modelo racial (v. pág. 260). Por esse motivo, ele provavelmente terá menos habilidades mundanas que seus companheiros.

Faz-tudo: Um herói com muitas habilidades: um mercenário, piloto, repórter, etc. A DX e IQ serão seus atributos mais importantes. Vantagens como Talento e Versátil podem ajudá-lo. Escolha uma ou duas perícias dentre as sugeridas para cada um dos outros tipos de personagem. Um faz-tudo não é tão bom quanto um especialista dedicado, mas possui habilidades em muitas áreas.

Porta-voz: Um bardo, um vigarista ou qualquer outra pessoa que explore sua sagacidade e charme. O IQ é crucial. O Carisma, Familiaridade Cultural, Língua Ferina, Voz Melodiosa e uma boa aparência também são muito úteis. As perícias mais importantes são aquelas que enfatizam a interação social como Boemia, Lábia, Comércio, Oratória e assim por diante.

Sábio: Um "homem sábio" — sacerdote, professor, cientista etc. É essencial uma IQ elevada. As vantagens clássicas são Memória Eidética, Intuição, Facilidade para Idiomas e Idiomas (e, em algumas campanhas, Iluminado!). Ele precisará de diversas perícias do tipo IQ/Difícil *relacionadas* e em campos de estudo obscuros (as Perícias de Especialista são bastante adequadas), além de Pesquisa, Pedagogia e Escrita.

Batedor: Um desbravador ou patrulheiro experiente. Todos os atributos são igualmente importantes; um pouco de Deslocamento Básico e Percepção a mais também podem ser extremamente úteis. A principal vantagem relevante ao arquétipo do batedor é o Senso de Direção. Ele também deve contar com perícias valiosas, como Conhecimento do Terreno, Camuflagem, Naturalista, Navegação, Sobrevivência e Rastreamento.

Furtivo: Ladrões e espiões precisam de valores elevados de DX e IQ, assim como uma boa Percepção. Entre as vantagens úteis incluem-se Destreza Manual Elevada e Visão Noturna. Existem muitas perícias adequadas ao arquétipo — Dissimulação, Assuntos Atuais, Disfarce e Trato Social são convenientes para um espião mais comum, enquanto um ladrão em um cenário de fantasia poderia escolher Escalada, Arrombamento, Punga e Armadilhas. A perícia Furtividade é universal!

Especialista: Um perito que detém conhecimento profundo e minucioso em *uma* única perícia; ele é o oposto

do faz-tudo. Seu nível de habilidade é *muito* elevado (no mínimo, 18) e ele tem uma boa pontuação no atributo em que se baseia essa perícia. Qualquer vantagem que conceda um bônus a essa perícia será útil — *principalmente* Talento.

Inventor: Um engenheiro, criador, técnico ou qualquer outro tipo de gênio da mecânica. IQ é vital; DX é útil. Qualquer tipo de perícia tecnológica é conveniente para esse tipo de personagem (v. *Perícias de Criação, Conserto e Utilização*, pág. 192) e Captação é imprescindível. Desenvolvedores cinematográficos também devem contar com NT alto, Desenvolvedor e Apetrechos.

Guerreiro: Um combatente profissional precisa de valores elevados em ST, DX e HT e pode desejar um valor maior de Pontos de Vida e Velocidade Básica. Entre as vantagens úteis incluem-se Reflexos em Combate, Duro de Matar e Hipoalgia; os guerreiros de cenários cinematográficos devem considerar também a possibilidade de comprar Ataque Adicional e Mestre de Armas. As perícias de combate são imprescindíveis e Liderança, Estratégia e Tática também podem ser úteis. Soldados modernos também devem ter perícias como Explosivos, Observador Avançado e Paraquedismo.

Mago: IQ e Aptidão Mágica são cruciais. Pontos de Fadiga adicionais são úteis para gerar energia para as mágicas. É claro que um mago precisa de todas as mágicas que ele puder comprar! Apesar de serem mais comuns em mundos onde existe magia, o "efeito surpresa" provocado pela aparição de um mago em um mundo com um nível baixo de magia pode compensar a redução de sua eficiência.

Conferência da Criação de Personagem

Lembre-se de verificar todos os tópicos abaixo durante a criação do personagem:

- *Atributos Básicos* (pág. 14) e *Características Secundárias* (pág. 15). Essas escolhas afetam quase todos os elementos da planilha de personagem e, portanto, devem ser feitas em primeiro lugar.
- *Constituição Física* (pág. 18) e *Idade e Beleza* (pág. 20). Essas seções descrevem os efeitos da altura, peso, idade e aparência dentro do jogo.
- *Antecedentes Sociais* (pág. 22), *Riqueza e Influência* (pág. 25), *Amigos e Inimigos* (pág. 25) e *Identidades* (pág. 31). Decida de que tipo de sociedade seu personagem provém, qual o papel dele no cenário de aventura, como os outros o veem e quem são seus amigos — e quem vai querer esfaqueá-lo pelas costas!

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ______ Jogador ______ Total de Pontos ______
Altura ____ Peso ____ Mod. de Tamanho ____ Idade ____ Pontos p/ Gastar ____
Aparência ______

ST [ ] PV ATUAL [ ]
DX [ ] Vont [ ]
IQ [ ] Per [ ]
HT [ ] PF ATUAL [ ]

Línguas | Falada | Escrita

RD

NT: ______ [ ]
Familiaridades Culturais

BASE DE CARGA (ST x ST)/10 ______ DANO GdP ____ GeB ____
VEL. BÁSICA ______ [ ] DESL. BÁSICO ______ [ ]

BASE DE CARGA	DESLOCAMENTO	ESQUIVA
Nenhuma (0) = BC	____ DB x 1	____ Esquiva ____
Leve (1) = 2xBC	____ DB x 0,8	____ Esquiva -1 ____
Média (2) = 3xBC	____ DB x 0,6	____ Esquiva -2 ____
Pesada (3) = 6xBC	____ DB x 0,4	____ Esquiva -3 ____
Mto Pesada (4) = 10xBC	____ DB x 0,2	____ Esquiva -4 ____

APARAR

BLOQUEIO

Modificadores de Reação
Aparência ______
Status ______
Reputação ______

VANTAGENS E QUALIDADES

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

PERICIAS
Nome | NH | NH Relativo

Um versão oficial de duas páginas da planinha de personagem pode ser encontrada nas págs. 335-336. Essa e outras planilhas apresentadas no *GURPS* podem ser encontradas no site www.devir.com.br/GURPS.

Elementos que não Estão Presentes na Planilha de Personagem

Existem diversos elementos que o jogador *talvez* prefira administrar separadamente, entre eles:

Detalhes da profissão: É importante definir o que o personagem faz enquanto não está se aventurando (a menos que essa seja a profissão dele — que sorte!) e quantas horas ele gasta nessa atividade. Isso determina a renda do personagem e as oportunidades de treinamento que podem surgir enquanto ele está fazendo seu trabalho. Personagens militares devem manter um registro da folha de serviço.

História de Vida: Se for escrever a história do personagem, mantenha-a em um arquivo separado para poder expandi-la com facilidade no decorrer das aventuras.

Mágicas: Magos costumam conhecer *dezenas* de mágicas — mais do que é possível anotar em uma planilha de personagem. Se quiser, anote o custo total em pontos de *todas* as mágicas do personagem junto com o custo das "Perícias", mas mantenha a lista completa em um "grimório" independente.

Dados Importantes: Se você acha importante determinar o nome dos pais, o local e a data de nascimento (ou signo do zodíaco), a linhagem sanguínea (ou a *raça* — em alguns cenários, é possível que você precise especificar que ele é apenas um humano comum!) e outras informações similares do personagem, mantenha um "arquivo pessoal" separado que contenha esses detalhes.

• *Vantagens* (pág. 32). O Capítulo 2 lista dezenas de talentos e poderes especiais. As *Qualidades* (pág. 100) são "minivantagens" especiais que podem contribuir para a individualidade do personagem.

• *Desvantagens* (pág. 119). O Capítulo 3 lista dezenas de características negativas, que variam de leves inconvenientes a problemas incapacitantes. As desvantagens mentais e *Peculiaridades* ("minidesvantagens" especiais — pág. 162) também podem contribuir para definir a personalidade do personagem.

• *Perícias* (pág. 167) e *Técnicas* (pág. 229). As habilidades descritas no Capítulo 4 representam o que o personagem é realmente capaz de fazer. Lembre-se de fazer com que as perícias estejam relacionadas à ocupação e ao tipo do personagem.

Com a exceção dos atributos, que devem ser escolhidos primeiro, a ordem em que você preenche essas seções não faz muita diferença... comece com aquela que considerar mais importante e desenvolva a partir daí.

Atributos Básicos

Quatro parâmetros, chamados de "atributos", definem as habilidades básicas do personagem, são eles: Força (ST), Destreza (DX), Inteligência (IQ) e Vitalidade (HT).

O valor 10 em cada atributo é *gratuito* e representa a média dos seres humanos. Valores mais altos custam pontos de personagem: 10 pontos para aumentar a ST ou a HT em um nível, 20 para aumentar a DX ou a IQ em um nível. Da mesma forma, valores menores que 10 têm um custo negativo: -10 pontos para cada nível de ST ou HT, -20 pontos para cada nível de DX ou IQ (lembre-se que esses valores em pontos negativos indicam que você ganha mais pontos para gastar em outras coisas!).

A maioria dos personagens tem valores de atributo que variam entre 1 e 20, sendo que a maioria dos seres humanos normais tem valores que variam entre 8 e 12. Valores acima de 20 são possíveis, mas normalmente reservados a criaturas divinas — consulte o Mestre antes de comprar um atributo tão alto. A única exceção é a ST, que pode passar significativamente de 20, mesmo para os seres humanos normais. No outro lado da escala, o valor 0 só deve ser utilizado em casos especiais, sendo que 1 é o valor mínimo para um ser humano. Nenhum personagem pode ter um valor *negativo*.

Como Determinar os Atributos Básicos

As escolhas do jogador em relação aos atributos básicos determinam as habilidades do personagem — suas forças e fraquezas — por todo o jogo. Escolha-os com cuidado.

6 ou menos: *Incapacitante.* Um valor tão baixo num atributo limita enormemente o estilo de vida do personagem.

7: *Ruim.* As limitações do personagem são claras e evidentes para qualquer um que o conheça. Este é o menor valor que um personagem pode ter e ainda ser considerado capaz.

8 ou 9: *Abaixo da média.* Estes valores são limitantes, mas estão dentro da média dos seres humanos. O Mestre pode proibir que os atributos tenham valores abaixo de 8 para aventureiros em atividade.

10: *Média.* A maioria dos humanos se dá muito bem com um valor de atributo de 10!

11 ou 12: *Acima da média.* Estes valores são superiores, mas dentro do que se espera de um ser humano.

13 ou 14: *Excepcional.* Atributos nesses valores ficam evidentes na forma de músculos fortes, graça felina, diálogos sagazes ou uma saúde de ferro — para aqueles que conhecem o personagem.

15 ou mais: *Impressionante.* Um valor de atributo tão alto chama constantemente a atenção e provavelmente guiará as opções profissionais do personagem.

O que vimos neste quadro pressupõe que o personagem é humano. No caso de não-humanos, considere cada ponto acima ou abaixo da média humana de 10 como uma variação de 10% da média da raça em questão.

Força (ST)

±10 pontos/nível

A Força mede a estrutura e o poder físico. Este é um atributo crucial para personagens guerreiros em mundos primitivos, pois permite que o personagem cause e *absorva* mais dano durante um combate corpo a corpo. Além disso, todos os aventureiros podem se beneficiar de um alto valor de ST para erguer e arremessar objetos ou se mover rapidamente quando estiverem carregando alguma coisa. A ST determina diretamente o valor da Base de Carga (pág. 15), do dano básico (pág. 15) e o número de Pontos de Vida (pág. 16), além de afetar a Constituição Física (pág. 18) do personagem.

A capacidade de levantamento é proporcional ao *quadrado* da ST. Levando em conta o humano adulto médio (ST 10 — 10 x 10 = 100), uma ST de 14 resulta em uma força duas vezes maior (14 x 14 = 196). Uma ST de 17 tem como resultado uma força aproximadamente três vezes maior (17 x 17 = 289) e uma ST de 20, numa força quatro vezes maior (20 x 20 = 400 = 4 x 100). Da mesma forma, uma ST de 7 significa que o personagem tem mais ou menos metade da força média (7 x 7 = 49), enquanto uma ST de 6 equivale a aproximadamente um terço (6 x 6 = 36) e uma ST de 5, apenas um quarto (5 x 5 = 25) = 100/4).

Destro ou Canhoto

É você quem decide se seu personagem é destro ou canhoto. Sempre que resolver fazer uma ação importante com a mão inábil, o personagem sofre uma penalidade de -4 no teste de habilidade. Esta penalidade não se aplica a coisas que normalmente já fazemos com a mão inábil, como, por exemplo, usar um escudo.

O sistema *GURPS* presume que o personagem seja destro, a menos que você decida o contrário ou compre a Vantagem Ambidestria (pág. 38). Se você escolher que o personagem seja canhoto, qualquer resultado de combate que normalmente afetaria a mão direita atingirá a esquerda, e vice-versa. Ser canhoto é uma característica que custa 0 ponto.

A Força é mais "ampla" que os outros atributos; valores maiores que 20 são comuns entre animais grandes, monstros de cenários de fantasia e robôs. Até mesmo um ser humano pode ter uma ST maior que 20 — levantadores de peso e recordistas podem ser *muito* fortes!

Personagens com uma fisiologia não-humana podem, com a devida permissão do Mestre, comprar pontos em ST com uma ou até mesmo as duas *limitações* a seguir. O jogador nunca pode reduzir um custo em pontos de personagem em mais de 80% por meio de limitações; trate qualquer total acima de -80% como -80% (para mais informações sobre limitações, v. pág. 110).

Limitações Especiais

Manuseadores Precários: Se tiver qualquer nível da desvantagem Manuseadores Precários (pág. 149), o personagem pode adquirir ST a um custo 40% inferior.

Tamanho: Criaturas grandes podem adquirir ST a um custo inferior; veja mais detalhes na pág. 19. -10% x Modificador de Tamanho, até uma limitação máxima de -80% (no caso de um Modificador de Tamanho maior ou igual a +8).

Destreza (DX)

±20 pontos/nível

A Destreza é uma medida da agilidade, coordenação e capacidade motora. Ela controla a habilidade básica do personagem na maior parte dos esportes, lutas, perícias para a operação de veículos e perícias artesanais que exigem um toque delicado. A DX também ajuda a determinar a Velocidade Básica (uma medida do tempo de reação, pág. 17) e o Deslocamento Básico (quão rápido o personagem é capaz de correr, pág. 17).

Com a permissão do Mestre, personagens com fisiologia não-humana podem comprar pontos em DX com a *limitação* a seguir.

Limitações Especiais

Manuseadores Precários: Se tiver qualquer nível da desvantagem Manuseadores Precários (pág. 149), o personagem pode adquirir DX a um custo 40% inferior.

Inteligência (IQ)

±20 pontos/nível

Em termos gerais, a Inteligência mede a capacidade intelectual do personagem, incluindo a criatividade, intuição, memória, percepção, raciocínio, sanidade e força de vontade. Ela governa a habilidade básica do personagem em todas as perícias "mentais" — ciências, interações sociais, magia etc. Todo mago, cientista ou inventor precisa, antes de qualquer nada, de um valor elevado de IQ. Os valores de algumas características secundárias como Vontade e Percepção (pág. 16) são baseados no valor de IQ.

Vitalidade (HT)

±10 pontos/nível

A vitalidade mede a energia e a saúde. Ela representa o vigor, a resistência (a venenos, doenças, radiação etc.) e a "persistência" física de uma pessoa. Um valor elevado de HT é bom para qualquer tipo de personagem, *especialmente* para guerreiros em cenários de baixo nível tecnológico. A HT determina o número de Pontos de Fadiga (pág. 16) e entra no cálculo da Velocidade Básica (pág. 17) e do Deslocamento Básico (pág. 17).

Como o GURPS funciona: IQ, Senciência e Aptidão

A *senciência* é a autopercepção de um indivíduo. Qualquer criatura com uma IQ de pelo menos 1 é senciente por definição. Para criar seres sem qualquer tipo de senciência — plantas, clones sem cérebro, etc. — compre uma IQ de 0 por -200 pontos. Criaturas sem consciência não conseguem aprender uma perícia nem têm qualquer característica puramente mental.

A *sapiência* é a habilidade de utilizar ferramentas e a linguagem. No *GURPS*, isso exige uma IQ de no mínimo 6. Personagens com uma IQ menor ou igual a 5 são incapazes de aprender perícias tecnológicas (v. pág. 168) e de falar idiomas (v. pág. 23), até mesmo o idioma inicial que a maioria recebe de graça. Apesar disso, esses indivíduos ainda conseguem comunicar conceitos primitivos (como fome e perigo) por meio de gestos e vocalizações e podem ser treinados para obedecer a alguns comandos (v. a seção *Animais Treinados e de Estimação*, pág. 458).

Características Secundárias

"Características secundárias" são medidas que dependem diretamente dos valores de atributo do personagem. Você pode aumentar ou diminuir essas medidas ajustando os atributos. Além disso, algumas delas podem ser alteradas diretamente: comece com o valor calculado a partir dos atributos e então gaste os pontos necessários para ajustá-lo com base nesse valor. Isso não afetará os valores de atributo relacionados.

Dano

V. ST de Golpe (pág. 90)

A ST do personagem determina quanto dano ele causa em um combate sem armas ou com uma arma de combate corpo a corpo. Dois tipos de dano derivam da ST.

Dano por *golpe de ponta* (abreviado como GdP) é o dano básico de um soco, chute ou mordida ou de um ataque com uma arma de ponta, como uma lança ou um florete.

Dano por *golpe em balanço* (abreviado como GeB) é o dano básico causado por armas que descrevem um arco durante os golpes, como o machado, o porrete ou a espada — ou qualquer coisa que funcione como uma alavanca para multiplicar a força.

Consulte a *Tabela de Dano* (pág. 16) para saber o dano básico causado pelo personagem, expresso no formato "dados+acréscimos"; veja o parágrafo *Dados* (pág. 9). Observe que formas específicas de ataque e armas podem alterar esse valor!

Acrescente 1d ao dano por GdP e GeB para cada 10 pontos inteiros de ST acima de 100.

Na planilha de personagem, o dano por GdP é anotado ao lado do dano por GeB, os dois separados por uma barra. Exemplo: para um personagem com ST 13, anote "Dano 1d/2d-1".

Base de Carga (BC)

V. ST de Levantamento (pág. 90)

A Base de Carga representa o peso máximo que o personagem consegue levantar acima da cabeça com *uma* mão em *um* segundo. Esse valor é igual a (ST x ST)/10 kg, arredondado para o número inteiro mais próximo; por exemplo, 7,29 kg tornam-se 7 kg. Na média, os seres humanos têm ST 10 e uma BC de 10 kg.

Com o dobro do tempo, um personagem consegue erguer 2 x BC sobre a cabeça com uma mão. Com quatro vezes o tempo e com as *duas* mãos, o personagem conseguirá erguer 8 x BC acima da cabeça.

Tabela de Dano

ST	GdP	GeB
1	1d-6	1d-5
2	1d-6	1d-5
3	1d-5	1d-4
4	1d-5	1d-4
5	1d-4	1d-3
6	1d-4	1d-3
7	1d-3	1d-2
8	1d-3	1d-2
9	1d-2	1d-1
10	1d-2	1d
11	1d-1	1d+1
12	1d-1	1d+2
13	1d	2d-1
14	1d	2d
15	1d+1	2d+1
16	1d+1	2d+2
17	1d+2	3d-1
18	1d+2	3d
19	2d-1	3d+1
20	2d-1	3d+2
21	2d	4d-1
22	2d	4d
23	2d+1	4d+1
24	2d+1	4d+2
25	2d+2	5d-1
26	2d+2	5d
27	3d-1	5d+1
28	3d-1	5d+1
29	3d	5d+2
30	3d	5d+2
31	3d+1	6d-1
32	3d+1	6d-1
33	3d+2	6d
34	3d+2	6d
35	4d-1	6d+1
36	4d-1	6d+1
37	4d	6d+2
38	4d	6d+2
39	4d+1	7d-1
40	4d+1	7d-1
45	5d	7d+1
50	5d+2	8d-1
55	6d	8d+1
60	7d-1	9d
65	7d+1	9d+2
70	8d	10d
75	8d+2	10d+2
80	9d	11d
85	9d+2	11d+2
90	10d	12d
95	10d+2	12d+2
100	11d	13d

A quantidade de equipamento que o personagem é capaz de carregar — entre armadura, mochila, armas etc. — depende de sua BC. Para maiores informações sobre esse assunto, assim como uma tabela relacionando ST e BC, veja o parágrafo *Carga e Deslocamento* (pág. 17).

Pontos de Vida (PV)

±2 pontos por ±1 PV

O número de Pontos de Vida representa a capacidade do corpo do personagem de suportar ferimentos. Como padrão, todo personagem tem um número de Pontos de Vida igual à sua ST. Por exemplo, um personagem com ST 10 tem 10 PV.

Você pode aumentar esse número de Pontos de Vida a um custo de 2 pontos de personagem por PV, ou reduzi-lo por -2 pontos de personagem por PV. Em uma campanha realista, o Mestre não deve permitir que o número de PV varie mais que ±30% da ST; por exemplo, um personagem com ST 10 deve ter entre 7 e 13 PV. Não-humanos e supers não estão sujeitos a esse limite.

Um personagem pode perder PV temporariamente devido a ataques físicos (como os realizados com espadas), de energia (como os de lasers) e sobrenaturais, além de doenças, efeitos de venenos, radiação e outras situações capazes de ferir ou matar. Ele também pode gastar PV para gerar energia para usar habilidades sobrenaturais. Se perder uma quantia suficiente de PV, o personagem fica inconsciente; se perder ainda mais, ele pode *morrer*. Embora dependam da ST, a perda de PV não reduz esse atributo.

Ferimentos muitas vezes são comparados a um múltiplo dos pontos de vida básicos do personagem; por exemplo, "2xPVInicial" ou "PVInicial/2". Quando isso acontece, utilize o valor *básico* de PV na fórmula e não o valor *atual*.

Para mais informações sobre ferimentos e a recuperação de PV perdidos, veja as págs. 418-425.

Personagens com uma fisiologia não-humana podem, com a devida permissão do Mestre, comprar PV adicionais com a limitação a seguir.

Limitações Especiais

Tamanho: Criaturas grandes podem adquirir PV a um custo inferior; veja mais detalhes na pág. 19. -10% x Modificador de Tamanho, até uma limitação máxima de -80% (no caso de um Modificador de Tamanho maior ou igual a +8).

Vontade

±5 pontos por ±1 de Vontade

A Vontade mede a capacidade do personagem de resistir ao estresse psicológico (lavagem cerebral, medo, hipnotismo, interrogatório, sedução, tortura, etc.) e sua resistência contra ataques sobrenaturais (magia, psiquismo etc.). Se nada especificar o contrário, o valor da Vontade de um personagem é igual à sua IQ. Você pode aumentar o valor de Vontade a um custo de 5 pontos de personagem por ponto ou reduzi-la por -5 pontos de personagem para cada -1. Assim como acontece com a IQ, o limite normal dessa característica é de 20.

Perceba que a Vontade não é o mesmo que resistência *física* — para isso, é preciso comprar HT!

Percepção (Per)

±5 pontos por ±1 de Per

A Percepção representa a prontidão geral do personagem. O Mestre faz um "teste de Sentidos" contra a Percepção do personagem para ver se ele percebe alguma coisa (v. *Teste de Sentidos*, pág. 358). Se nada especificar o contrário, a Percepção de um personagem é igual à sua IQ, mas você pode aumentá-la a um custo de 5 pontos de personagem por +1 ou reduzi-la por -5 pontos para cada -1. Você não pode aumentar o valor da Percepção acima de 20 nem diminuí-lo em mais de 4 pontos sem a permissão do Mestre.

Pontos de Fadiga (PF)

±3 pontos por ±1 PF

Os Pontos de Fadiga representam o "estoque de energia" armazenado no personagem. Se nada especificar o contrário, um personagem tem um número de PF igual à sua HT. Por exemplo, um personagem com HT 10 tem 10 PF.

O número de PF pode ser aumentado a um custo de 3 pontos de personagem por PF, ou reduzido por -3 pontos por cada PF. Em uma campanha realista, o Mestre não deve permitir que esse valor varie mais que ±30% da HT; por exemplo, um personagem com HT 10 deve ter entre 7 e 13 PF. Personagens

Máquinas e Fadiga

A planilha de personagens com a metacaracterística Máquina (pág. 262) deve indicar "N/A" no campo dos PF, independente do valor da HT. Eles não podem comprar PF adicionais nem reduzir essa medida para economizar pontos. Isso é tanto uma vantagem, quanto uma desvantagem: as máquinas não se cansam, mas não são capazes de gastar PF para fazer um esforço adicional ou ativar habilidades especiais. Quando uma máquina funciona além dos limites normais, corre o risco de sofrer um dano estrutural. Isso toma a forma de uma redução no valor de HT e não em PF perdidos. Um personagem com o metacaracterística Máquina deve comprar HT para resistir melhor aos efeitos da "destruição".

Em geral, esta é uma característica que custa 0 ponto de personagem (v. *Traços Inerentes e Características Proibidas*, pág. 261).

não-humanos e supers não estão sujeitos a essa limitação. Além disso, apesar do valor de HT estar limitado a 20, o número de PF não está sujeita à mesma limitação.

Um personagem gasta PF gradualmente durante atividades extenuantes. Doenças, calor, fome, sono atrasado e situações semelhantes também podem minar os PF. Um personagem também pode "gastar" PF deliberadamente para realizar um esforço adicional (v. pág. 356) e utilizar poderes sobrenaturais (por exemplo, mágicas). Do mesmo modo, alguns ataques causam dano em PF, em vez, ou além, de PV. Se perder um número de PF grande o bastante, o personagem fica mais lento ou pode até perder a consciência. Se perder ainda mais, correr o risco de morrer de estafa! PF perdidos *não* reduzem o valor da HT, embora se baseiem neste atributo.

A fadiga muitas vezes é comparada a um múltiplo dos PF do personagem; por exemplo, "2xPF" ou "PF/2". Quando isso acontecer, utilize o valor *básico* de PF na fórmula e não o valor *atual*.

Para maiores informações sobre a perda e a recuperação de PF, veja as págs. 426-427.

Velocidade Básica

±5 pontos por ±0,25 de Velocidade

A Velocidade Básica é uma medida dos reflexos e da agilidade física do personagem. Ela ajuda a determinar sua velocidade de corrida (v. *Deslocamento Básico*, a seguir), suas chances de se esquivar de um ataque e a ordem na qual ele age durante um combate (um valor elevado de Velocidade Básica permitirá que o personagem aja antes que seus oponentes).

Para calcular a Velocidade Básica de um personagem, some seus valores de HT e DX e divida o resultado por 4. Não arredonde esse valor. 5,25 é melhor que 5!

Você pode aumentar a Velocidade Básica do personagem a um custo de 5 pontos de personagem por +0,25 ou reduzi-la por -5 pontos para cada -0,25. Em uma campanha realista, o Mestre não deve permitir que a Velocidade Básica do personagem sofra uma alteração de mais que 2 pontos positivos ou negativos. Personagens não-humanos e supers não estão sujeitos a essa limitação.

Esquiva: O valor da defesa Esquiva do personagem (v. *Esquiva*, pág. 374) é igual à sua Velocidade Básica +3, ignorando as frações. Por exemplo, um personagem com uma Velocidade Básica de 5,25 terá uma Esquiva de 8. A Carga de um personagem reduz sua Esquiva; veja *Carga e Deslocamento* (adiante). Para escapar de um ataque é preciso obter um resultado menor ou igual à Esquiva num teste com 3d.

Deslocamento Básico

±5 pontos por ±1 metro/segundo

O Deslocamento Básico é a velocidade terrestre medida em metros por segundo, ou seja, quão rápido o personagem é capaz de correr — ou rolar, rastejar, etc. — *com nenhuma carga* (embora ele possa ir um pouco mais rápido se "disparar" em linha reta; v. pág. 353).

O Deslocamento Básico começa com um valor igual à Velocidade Básica, ignorando as frações; por exemplo, um personagem com Velocidade Básica 5,75 tem um Deslocamento Básico de 5. Uma pessoa comum tem Deslocamento Básico 5; portanto, é capaz de correr mais ou menos 5 metros por segundo sem nenhuma carga.

O Deslocamento Básico pode ser aumentado a um custo de 5 pontos de personagem por metro/segundo adicional ou reduzido por -5 pontos de personagem para cada metro/segundo de redução. Para os seres humanos normais, um treinamento ou uma boa constituição física podem justificar um aumento de até 3 metros/segundo no Deslocamento Básico, enquanto uma incapacidade ou mau preparo físico podem explicar uma redução de até 3 metros/segundo. Personagens não-humanos e supers não estão sujeitos a essa limitação. Raças e supers capazes de se mover muito rápido devem consultar *Deslocamento Ampliado* (pág. 52).

O Deslocamento de um personagem em combate é igual ao seu Deslocamento Básico modificado por seu nível de carga; veja *Carga e Deslocamento* (a seguir).

Carga e Deslocamento

"Carga" é uma medida do peso total que seu personagem está carregando *em relação à sua ST*. Os efeitos da carga estão divididos em cinco níveis de carga. Todos eles, exceto o nível mais baixo, reduzem o valor atual do Deslocamento a uma fração do Deslocamento Básico e impõem uma penalidade sobre a Esquiva, como veremos a seguir:

Nenhuma Carga (0): Peso até a Base de Carga. Deslocamento = Deslocamento Básico. Esquiva total.

Carga Leve (1) Peso até 2 x BC. Deslocamento = Deslocamento Básico x 0,8. Esquiva -1.

Carga Média (2): Peso até 3 x BC. Deslocamento = Deslocamento Básico x 0,6. Esquiva -2.

Carga Pesada (3): Peso até 6 x BC. Deslocamento = Deslocamento Básico x 0,4. Esquiva -3.

Carga Muito Pesada (4): Peso até 10 x BC. Deslocamento = Deslocamento Básico x 0,2. Esquiva -4.

Ignore todas as frações. A Carga nunca reduz o Deslocamento ou a Esquiva a um valor inferior a 1.

Observe que esses níveis estão numerados de 0 a 4. Quando uma regra diz que se deve adicionar ou subtrair seu nível de carga do resultado de uma jogada, esse é o número a ser utilizado. Exemplo: a carga impõe uma penalidade nas perícias Escalada, Furtividade e Natação.

Gravidade Natal

A gravidade é medida em "G". A gravidade da Terra é igual a 1 G. Anote a gravidade de seu planeta natal se ela for diferente de 1G, por exemplo, "1,2 G" para um mundo com 1,2 vezes a gravidade da Terra. Todos os pesos são

Tabela de Carga e Base de Carga

Esta tabela resume a Base Carga e os níveis de carga para ST de 1 a 20.

ST	*BC*	*Níveis de Carga (Kg)*				
(Kg)		*Nenhuma (0)*	*Leve (1)*	*Média (2)*	*Pesada (3)*	*Muito Pesada (4)*
1	0,1	0,1	0,2	0,3	0,6	1,0
2	0,4	0,4	0,8	1,2	2,4	4,0
3	0,9	0,9	1,8	2,7	5,4	9,0
4	1,6	1,6	3,2	4,8	9,6	16
5	2,5	2,5	5,0	7,5	15,0	25
6	3,6	3,6	7,2	10,8	21,6	36
7	4,9	4,9	9,8	14,7	29,4	49
8	6,5	6,5	13	19,5	39,0	65
9	8,0	8,0	16	24,0	48,0	80
10	10,0	10,0	20	30,0	60,0	100
11	12,0	12,0	24	36,0	72,0	120
12	14,5	14,5	29	43,5	87,0	145
13	17,0	17,0	34	51,0	102	170
14	19,5	19,5	39	58,5	117	195
15	22,5	22,5	45	67,5	135	225
16	25,5	25,5	51	76,5	153	255
17	29,0	29,0	58	87,0	174	290
18	32,5	32,5	65	97,5	195	325
19	36,0	36,0	72	108	216	360
20	40,0	40,0	80	120	240	400

multiplicados pela gravidade local, portanto, para funcionar da mesma forma que uma pessoa com uma determinada BC funciona na Terra, multiplique essa BC pela gravidade local e compre uma ST correspondente à BC ajustada. Por exemplo, para um personagem agir em 1,2 G como se fosse uma pessoa de ST de 10 em 1 G, utilize a BC para a ST 10, que é igual a 10 kg, e multiplique-a pela gravidade 1,2 para obter uma BC de 12 kg. Este valor corresponde a uma ST 11. Portanto, o personagem precisaria de ST 11 em 1,2 G para funcionar tão bem quanto uma pessoa de ST 10 em 1G.

Deslocamento em Outros Ambientes

O Deslocamento *aquático* normalmente é igual ao Deslocamento Básico/5, arredondado para baixo. É possível aumentar o Deslocamento aquático diretamente a um custo de 5 pontos de personagem por metro/segundo ou reduzi-lo por -5 pontos para cada metro/segundo. Os membros de raças terrestres precisam ter a perícia Natação (pág. 212) para aumentar seu Deslocamento aquático e não podem comprar mais que +2 metros/segundo. Personagens anfíbios (pág. 39) têm um Deslocamento aquático e terrestre iguais ao Deslocamento Básico, e quaisquer alterações no valor do Deslocamento Básico ajustam *os dois* valores. Personagens Aquáticos (pág. 156) têm um Deslocamento aquático igual ao Deslocamento Básico e um Deslocamento terrestre de zero.

Sem nenhuma vantagem especial, o Deslocamento *aéreo* de um personagem é sempre zero. Personagens com Voo (pág. 99) têm um Deslocamento aéreo igual à Velocidade Básica x 2 (*não* Deslocamento Básico x 2). É possível aumentar o Deslocamento aéreo diretamente a um custo de 2 pontos de personagem por metro/segundo ou reduzi-lo por -2 pontos de personagem para cada metro/segundo. Personagens com Caminhar no Ar (pág. 47) têm um Deslocamento aéreo igual ao terrestre, pois nesses casos, o ar funciona como terra sólida sob os pés do personagem.

Exemplo de Criação de Personagem (cont.)

Dai é baixinho: ST 8 (-20 pontos). Como o "ladrão profissional" que é, ele deveria ter uma agilidade felina, por isso, demos a ele uma *incrível* DX de 15 (100 pontos). Dai também é suficientemente astuto e corajoso para sobreviver nas ruas; por isso, escolhemos IQ 12 (40 pontos) e HT 12 (20 pontos) acima da média, mas sem chegar a nenhum extremo.

Agora, vamos dar uma olhada nas características secundárias decorrentes dessas escolhas:

ST 8 implica num dano por GdP de 1d-3, um dano por GeB de 1d-2, uma Base de Carga de 5,8 kg e 8 PV. Mas, Dai é corajoso e tão difícil de matar quanto um homem comum, logo, aumentaremos seu número de PV para 10 (4 pontos).

IQ 12 dá a Dai um valor de Vontade e Percepção de 12. Contudo, como um ladrão talentoso, ele deve ser capaz de perceber a existência de armadilhas e perseguidores, portanto, aumentamos sua Per para 15 (15 pontos) — um valor incrível, tão bom quanto sua DX!

Uma HT de 12 dá a Dai 12 PF, mas como ele normalmente prefere *evitar* o trabalho árduo, reduzimos seus PF para 10 (-6 pontos), que é a média humana.

A Velocidade Básica do ladrão é de (15 + 12)/4 = 6,75. Para que ele tenha Esquiva 10 e Deslocamento Básico 7 — úteis para escapar dos inimigos quando seu teleporte fracassa — aumentamos a Velocidade Básica para 7,00 (5 pontos).

Somando tudo, essas características custam 158 pontos para Dai.

Constituição Física

Você tem a liberdade de escolher qualquer peso e altura para seu personagem, contanto que o Mestre considere esses valores adequados para um membro de sua raça. Ocasionalmente, essas escolhas fazem diferença no jogo quando seu personagem quiser se passar por um inimigo, usar a armadura de outro indivíduo, cruzar uma ponte instável, atingir o pico de um rochedo ou tentar se proteger atrás de alguma coisa, por exemplo.

Se for mais leve ou mais pesado que o normal para sua ST, o personagem pode comprar uma desvantagem relacionada à constituição física. A tabela a seguir fornece os valores limites dessas desvantagens no caso de seres humanos normais.

Os extremos de cada faixa de peso normalmente correspondem aos extremos das faixas de altura relacionadas. As sobreposições são *intencionais*. Tomemos, por exemplo, dois homens com ST 10 que têm 1,75 m de altura e pesam 85 kg: um deles pode ser magro e musculoso e o outro pode ser fraco e gorducho. Dependendo do tônus muscular, a ST de um homem de 72 kg pode ter qualquer valor entre 9 e 13 e ainda corresponder a uma constituição física "Comum". Independente do peso do personagem, você não é *obrigado* a comprar uma desvantagem relacionada à constituição física. Se você quiser que o personagem tenha ST 9, 1,53 m de altura e 125 kg de peso com uma aparência "Comum", o MJ deve permitir.

As desvantagens relacionadas à constituição física serão descritas mais adiante. Em alguns cenários, o Mestre pode exigir que você adquira modificadores de reação para algumas das características apresentadas, mas isso não é automático.

Magro

-5 pontos

O personagem pesa aproximadamente 2/3 da média para sua ST. Ele sofre -2 na ST para resistir a ser derrubado e -2 em Disfarce — ou em Perseguição,

Tabela de Constituição Física

ST	*Variação de Altura (m)*	*Variação de Peso de acordo com Constituição Física (Kg)*				
		Magro	*Médio*	*Acima do Peso*	*Gordo*	*Muito Gordo*
6 ou menos	1,30 - 1,55	20 - 40	30 - 60	40 - 80	45 - 90	60 - 120
7	1,38 - 1,63	25 - 45	37,5 - 67,5	50,0 - 87,5	57,5 - 102,5	75 - 135
8	1,45 - 1,70	30 - 50	45,0 - 75,0	60,0 - 97,5	67,5 - 112,5	90 - 150
9	1,53 - 1,78	35 - 55	52,5 - 82,5	70,0 - 107,5	80,0 - 125,0	105 - 165
10	1,58 - 1,83	40 - 60	57,5 - 87,5	75,0 - 115,0	87,5 - 132,5	115 - 175
11	1,63 - 1,88	42,5 - 65,0	62,5 - 97,5	82,5 - 127,5	95,0 - 147,5	125 - 195
12	1,70 - 1,95	47,5 - 75,0	70,0 - 110,0	92,5 - 145,0	105,0 - 165,0	140 - 220
13	1,78 - 2,03	52,5 - 82,5	77,5 - 122,5	102,5 - 160,0	117,5 - 185,0	155 - 245
14 ou mais	1,85 - 2,10	57,5 - 90,0	85,0 - 135,0	112,5 - 177,5	127,5 - 202,5	170 - 270

se estiver tentando seguir alguém no meio da multidão. O valor da HT do personagem não pode ser superior a 14.

Acima do Peso

-1 ponto

O peso do personagem é aproximadamente 130% da média para sua ST. Ele sofre -1 em Disfarce — ou em Perseguição, se estiver tentando seguir alguém no meio da multidão. No entanto, essa gordura adicional concede +1 nos testes de Natação e +1 na ST para resistir a ser derrubado.

Gordo

-3 pontos

O peso do personagem é aproximadamente 150% da média para sua ST. Ele sofre -2 em Disfarce — ou em Perseguição, se estiver tentando seguir alguém no meio da multidão. No entanto, essa gordura adicional concede +3 nos testes de Natação e +2 na ST para resistir a ser derrubado. O valor da HT do personagem não pode ser superior a 15.

Muito Gordo

-5 pontos

O peso do personagem é aproximadamente o *dobro* da média para sua ST. Ele sofre -3 em Disfarce — ou em Perseguição, se estiver tentando seguir alguém no meio da multidão. No entanto, essa gordura adicional concede +5 nos testes de Natação e +3 na ST para resistir a ser derrubado. O valor da HT do personagem não pode ser superior a 13.

Modificador de Tamanho (MT)

O Modificador de Tamanho classifica a dimensão mais significativa de uma pessoa ou objeto: seu comprimento, largura ou altura. Ele modifica as jogadas de ataque para atingir o indivíduo durante um combate e os testes de Visão feitos para encontrá-lo. Portanto, ele representa um bônus para as criaturas grandes e uma penalidade para as pequenas. Embora as criaturas grandes sejam alvos mais fáceis, um MT positivo proveniente da limitação "Tamanho" também as qualifica para comprar ST e HT a um custo inferior.

Tabela de Modificador de Tamanho

Maior Dimensão	*Modificador de Tamanho*
5 cm	-10
7 cm	-9
10 cm	-8
15 cm	-7
20 cm	-6
30 cm	-5
50 cm	-4
70 cm	-3
1 m	-2
1,5 m	-1
2 m	0
3 m	+1
5 m	+2
7 m	+3
10 m	+4
15 m	+5
20 m	+6
30 m	+7
50 m	+8
70 m	+9
100 m	+10
150 m	+11

A maioria dos seres humanos — ou outros humanoides, robôs, etc., capazes de se passar por humanos — tem MT igual a 0 e podem ignorar essa regra. Já o MT de não-humanos é incluído em seu modelo racial. No entanto, o MT pode se desviar da média racial se o personagem não tiver se desenvolvido completamente, ou tiver nanismo ou gigantismo devido à sua herança genética.

Quando estiver criando uma criatura maior ou menor que um humano, encontre o MT adequado à sua *maior* dimensão — altura para indivíduos verticais, como gigantes; comprimento para criaturas horizontais, como gatos e dragões; diâmetro para bolhas — na *Tabela de Modificador de Tamanho*.

Se a maior dimensão de uma criatura se encontra entre dois valores da tabela, use o MT do maior valor. Personagens com formas similares a caixas, esferas ou bolhas adicionem +2 ao MT; caixas *compridas*, como a maioria dos veículos terrestres, adicionam +1.

Não é vantagem, nem desvantagem, ter um MT diferente de zero — os benefícios e malefícios tendem a cancelar um ao outro. O nanismo e o gigantismo geneticamente herdados são exceções, pois estas condições afetam as proporções corporais (notavelmente, o comprimento relativo dos braços e das pernas) e têm consequências sociais (o personagem pode se destacar em meio à multidão).

Nanismo (-1 MT)

-15 pontos

O personagem tem uma altura anormal em relação à sua espécie. Independente da ST, a altura do personagem está abaixo do menor valor da Tabela de Constituição Física — menos de 1,32 m para um ser humano. Isso impõe ao personagem um Modificador de Tamanho de -1. Utilize o peso indicado na primeira linha da Tabela de Constituição Física e reduza-o em 15%.

O Deslocamento Básico do personagem também sofre uma penalidade de -1 (pernas curtas). Em combate, seu alcance também é reduzido em 1 metro. Isso ocorre em parte porque o personagem tem que usar armas de proporções menores (independente de sua ST, seus braços não têm capacidade de controlar armas de grandes proporções). O personagem sofre -2 em Disfarce — ou em Perseguição, se estiver tentando seguir alguém no meio da multidão. Em cenários atrasados, o Mestre pode exigir que um personagem com nanismo compre a desvantagem Estigma Social.

Um membro de *qualquer* raça pode ser um anão. Diminua a altura a 75% da média racial e modifique o MT racial em -1. Sob todos os outros aspectos, a regra permanece a mesma.

Gigantismo (+1 MT)

0 pontos

O personagem tem uma altura anormal em relação à sua espécie. Independente da ST, essa dimensão está

Como o GURPS funciona: ST, Massa e Deslocamento

Seria mais realista calcular o Deslocamento Básico a partir da proporção entre a ST e a massa; por exemplo, um personagem Muito Gordo se moveria mais devagar que outro com uma constituição física Comum. Se quiser simular essa condição, compre +1 de Deslocamento Básico se seu PdJ for Magro, -1 se ele estiver Acima do Peso, -2 se for Gordo e -3 se for Muito Gordo, ao custo normal de pontos.

Em geral, as mulheres também são mais leves e mais fracas que os homens. Você pode simular este fato comprando -1 ou -2 de ST ao custo normal de pontos. Escolha um peso apropriado para a ST inferior.

Contudo, o Mestre não deve *exigir* nenhuma dessas sugestões. A maioria dos jogadores prefere escolher a ST, altura, peso e gênero do personagem sem serem penalizados por isso!

Contudo, o *GURPS* faz sim essas considerações de massa na descrição das raças não-humanas; por exemplo, uma raça que ande sem firmeza devido ao peso excessivo sofre uma penalidade racial no Deslocamento Básico.

Fazendo Compras para Gordos e Magros, Altos e Baixos

Para personagem Magros, Acima do Peso, Gordos ou Muito Gordos, ou com Nanismo ou Gigantismo, as roupas e armaduras projetadas para a população média não servirão! Talvez uma ou outra loja numa cidade ou metrópole — principalmente em NT6+ — tenha uma seleção de produtos adequados a esta situação. Caso contrário, aqueles que sofrem de Gigantismo ou que são Muito Gordos precisarão pagar 10 a 20% mais caro para adquirir produtos feitos sob medida. Esse valor quase sempre se aplica a armaduras de cenários medievais / fantásticas.

acima do maior valor da Tabela de Constituição Física —mais de 2,10 m para um ser humano. Isso impõe ao personagem um Modificador de Tamanho de +1 e um bônus no Deslocamento Básico de +1 (pernas longas), além de qualificá-lo para comprar ST e PV a um custo inferior. Consulte a altura do personagem na última linha da Tabela de Constituição Física e aumente-a em 10%.

O personagem sofre uma penalidade de -2 em Disfarce — ou em Perseguição, se estiver tentando seguir alguém no meio da multidão. Por outro lado, tamanha altura geralmente concede um bônus na perícia Intimidação (v. pág 204). Em cenários atrasados, o Mestre pode exigir que um personagem com gigantismo compre a desvantagem Estigma Social.

Um membro de *qualquer* raça pode ser um gigante. Aumente a altura a 25% da média racial e modifique o MT racial em +1. Sob todos os outros aspectos, a regra permanece a mesma.

Idade e Beleza

A idade e a aparência física têm um papel muito importantes na maneira como o personagem é visto pelos outros. Escolha-os com cuidado! Com exceção de cenários marcados pela magia ou biotecnologia avançada, o jogador não poderá mudar de ideia depois de iniciar uma aventura com o personagem.

Idade

Você tem liberdade para escolher qualquer faixa etária que tenha sido classificada pelo Mestre como dentro da expectativa de vida comum da espécie do personagem. Aventureiros normalmente se encaixam entre "jovem adultos" e "idosos" — 18 a 70 anos para humanos — mas a literatura está repleta de jovens e audaciosos heróis ou veteranos de até 90 anos ainda muito capazes.

Crianças

Em muitos cenários, principalmente naqueles baseados em desenhos e contos de fada, as crianças são retratadas como pequenos adultos. Para os padrões do mundo real, essas crianças seriam excepcionais. No entanto, até mesmo em uma campanha realista, aqueles que desejam interpretar crianças "heroicas" não precisam interpretar personagens menos capazes — deixe que eles criem seus personagens normalmente.

Os jogadores interessados em um realismo total podem tornar as crianças menores e menos capazes do que os adultos. Para que a criança seja verossímil, decida quais serão os atributos dela quando adulta, reduza-os e adquira os valores reduzidos, *em vez* dos totais.

Um bebê humano tem 30% da ST que terá quando adulto, 40% da DX, 50% da IQ e está sujeito a um Modificador de Tamanho de -3. Uma criança de 5 anos tem 60% da ST que terá quando adulta, 70% da DX, 70% da IQ e um MT de -2. Uma criança de 10 anos tem 80% da ST que terá quando adulta, 90% da DX, 90% da IQ e um MT de -1. Uma criança de 15 anos já tem os valores de atributo de um adulto. Intercale esses valores para crianças em outras faixas etárias. A HT normalmente não é afetada pela idade, mas crianças muito jovens podem receber um modificador de -1. Lembre-se que ao existe um custo em pontos para um Modificador de Tamanho. Essas são circunstâncias especiais.

Use essas mesmas regras para não-humanos, mas aumente ou reduza as categorias de idade de acordo com a taxa de desenvolvimento da raça em questão. Por exemplo, uma raça cujos membros atingem a maioridade aos 36 anos de idade, em vez de aos 18, deve dobrar os limites etários fornecidos. O Modificador de Tamanho fica igual à soma do MT da criança com o MT racial.

Além disso, em muitas sociedades, as crianças estão sujeitas a restrições. Elas normalmente são Falidas (v. pág. 25), o que vale -25 pontos de personagem, e têm Estigma Social (Menor de Idade) (v. pág. 138), o que vale -5 pontos. Essas características podem ser equilibradas por Patrono (Pais; 15 ou menos), o que vale 30 pontos — veja a vantagem *Patronos* (pág. 75).

À medida que cresce, o indivíduo vai melhorando gradualmente seus atributos até atingir seus valores de adulto, reduzindo também o teste de frequência de participação do Patrono (até, por fim, livrar-se dele), aumentando sua riqueza e recomprando o Estigma Social. Essas mudanças têm seus custos normais em pontos de personagem.

Idosos

Se envelhecer *durante o jogo*, um personagem deve fazer testes de HT para evitar a perda de atributos (v. *Idade e Envelhecimento*, pág. 444). Esses testes começam a ser feitos no primeiro "limiar de envelhecimento" da raça do personagem, tornando-se mais frequentes no segundo limiar e depois no terceiro. Esses limiares acontecem aos 50, 70 e 90 anos de idade para os humanos.

Se tiver uma idade avançada *quando for criado*, o personagem não terá desvantagens especiais. Nem todos passam por uma velhice tranquila, mas os heróis são excepcionais e você terá liberdade para tornar seus personagens idosos tão adaptados e capazes quanto quiser. Existem vários exemplos desse tipo de indivíduo na literatura e na vida real!

Para criar um personagem que decaiu por causa da idade, decida primeiro quais eram seus atributos antes dele envelhecer. Reduza a ST, DX e HT em 10% no segundo limiar de envelhecimento, ou reduza a ST, DX e HT em 20% e a IQ em 10% no terceiro limiar de envelhecimento. Agora, compre os valores de atributos reduzidos em vez dos valores que o personagem possuía durante a juventude.

Lembre-se que, em muitas sociedades, os idosos são muito respeitados. Você pode refletir esse fato adquirindo Reconhecimento Social (Venerado) v. pág. 82.

Aparência Física

A aparência é, principalmente, um "efeito especial" — você pode escolher a aparência que quiser para seu personagem. No mínimo, anote a cor de pele, dos cabelos e dos olhos (e outras características apropriadas à sua raça, como escamas, penas, tatuagens etc.). Contudo, algumas características são sim consideradas vantagens ou desvantagens.

Níveis de Aparência

A aparência é expressa em níveis. A maior parte das pessoas tem uma aparência "comum" que custa 0 ponto. A beleza concede um bônus de reação, o que é uma vantagem e, portanto, custa pontos. Uma aparência desagradável impõe uma penalidade de reação, o que é uma desvantagem e concede pontos de personagem. Modificadores de reação só afetam pessoas capazes de enxergar o personagem! Se não for possível enxergá-lo, um novo teste de reação pode ser necessário quando a pessoa encontrar o personagem pessoalmente (a critério do Mestre).

Os modificadores de reação provenientes da aparência afetam apenas os membros da raça do personagem, os membros de uma raça muito semelhante ou de outra diferente que considera a raça dele atraente (por qualquer que seja o motivo). Nesses casos, o Mestre tem sempre a palavra final; os humanos são "muito parecidos" com os elfos, mas monstros de olhos esbugalhados provavelmente não se importam com a aparência de um ser humano — exceto numa campanha de gozação.

Horrendo: O personagem é indescritivelmente monstruoso ou repugnante e não pode interagir com seres humanos comuns. Ele recebe uma penalidade de -6 nos testes de reação. O Mestre pode decidir que esta é uma característica sobrenatural e não está disponível para personagens normais. *-24 pontos.*

Monstruoso: O personagem é horrível e obviamente anormal de alguma forma. A maioria das pessoas o vê como um monstro, não como um ser inteligente. Ele recebe uma penalidade de -5 nos testes de reação. Mais uma vez, esta característica pode não ser apropriado a personagens normais. *-20 pontos.*

Hediondo: O personagem tem alguma característica repugnante em sua aparência — talvez uma doença de pele grave ou um glaucoma. É provável inclusive que ele tenha vários destes problemas ao mesmo tempo. O personagem recebe uma penalidade de -4 nos testes de reação. *-16 pontos.*

Feio: Como no caso anterior, mas não tão grave — talvez apenas um cabelo seboso ou dentes tortos. O personagem recebe uma penalidade de -2 nos testes de reação. *-8 pontos.*

Sem Atrativos: O personagem tem algo de antipático nele, mas nada que possa ser apontado com precisão. Ele recebe uma penalidade de -1 nos testes de reação. *-4 pontos.*

Comum: A aparência do personagem não apresenta nenhum modificador de reação; ele se mistura facilmente na multidão. A impressão que as pessoas têm dele depende exclusivamente do seu comportamento. Se sorrir e agir de maneira cortês, ele terá uma aparência agradável. Se estiver de cara fechada e resmungando, será tido como desagradável. *0 ponto.*

Atraente: O personagem não poderia participar de concursos de beleza, mas definitivamente tem uma boa aparência. Esta característica concede um bônus de +1 nos testes de reação. *4 pontos.*

Elegante (ou Bonito): O personagem poderia entrar em concursos de beleza. Esta característica concede um bônus de +4 nos testes de reação feitos por pessoas que se sentem atraídas por membros do sexo do personagem e um bônus de +2 para todas as outras. *12 pontos.*

Muito Elegante (ou Muito Bonito): O personagem poderia vencer concursos de beleza — com regularidade. Esta característica concede um bônus de +6 nos testes de reação feitos por pessoas que se sentem atraídas por membros do sexo do personagem e um bônus de +2 para todas as outras. *Exceção:* Pessoas do mesmo sexo que já tenham algum motivo para não gostar do personagem (uma penalidade de -4 ou mais nos testes de reação, sem considerar os bônus), sentem-se ressentidas por sua boa aparência e reagem com uma penalidade adicional de -2. Dependendo de onde estiver, o personagem pode ser importunado por caçadores de talentos, bêbados amigáveis, mercadores de escravos e sofrer outros inconvenientes. *16 pontos.*

Lindo: O personagem é o "espécime ideal". Ele recebe um bônus de +8 (!) nos testes de reação feitos por pessoas que se sentem atraídas por membros do sexo do personagem, um bônus de +2 para todas as outras e sofre todos os inconvenientes resultantes da aparência Muito Elegante. O Mestre tem liberdade de reservar esta característica para anjos, divindades e outras criaturas semelhantes. Essas entidades também costumam possuir *Carisma* (pág. 47) ou *Terror* (pág. 94). *20 pontos.*

Opções Especiais

As opções a seguir estão disponíveis para personagens com uma aparência acima da média e não custam pontos adicionais:

Andrógeno: Personagens *de aparência* Elegante (ou Bonito) ou superior podem especificar que suas características atraem membros de ambos os sexos. Nesses casos ele recebe um modificador de reação fixo, em vez de um bônus que depende do gênero; +3 para Elegante, +4 para Muito Elegante e +5 para Lindo.

Impressionante: Personagens de aparência Atraente ou superior podem especificar que possuem uma presença física excepcional que não se manifesta como atração sexual. Esta é uma característica típica de tigres e membros mais idosos da realeza. Se a aparência do personagem for Elegante (Bonito) ou superior, utilize os bônus de reação "fixos" concedidos aos Andrógenos.

Ampliações Especiais

Universal: O modificador de reação do personagem se aplica a *todos* que possam enxergá-lo, independente da raça. No caso de uma aparência Elegante (Bonito) ou superior, utilize os bônus de reação "fixos" concedidos aos Andrógenos. Essa característica é mais comum em monstros Hediondos ou piores e para deuses, fadas, etc., de aparência Atraente ou superior. O Mestre pode proibir que humanos normais escolham esta característica. *+25%.*

Limitações Especiais

Aparência Adquirida: É possível aplicar esta limitação a qualquer aparência superior a Atraente. Por meio de magia ou alta tecnologia, o aspecto físico do personagem é uma variação de um estereótipo ou de uma pessoa famosa. O personagem tem a mesma beleza de sempre, mas só recebe *metade* do bônus de reação com as pessoas de sua cultura, pois elas já viram indivíduos semelhantes anteriormente ("Olha lá! Outro Mr. Universo!"). *-50%.*

Outras Características Físicas

A aparência não depende só de um bom visual (ou não tão bom), ela pode ser classificada de várias maneiras. Você pode comprar para um personagem qualquer combinação das características a seguir, além de *qualquer* um dos níveis de aparência.

Por Dentro da Moda

5 pontos

O visual do personagem está sempre um passo a frente da maioria das pessoas. Ele tem a capacidade de criar moda a partir de materiais baratos e comuns. O personagem recebe um bônus de +1 nos testes de reação em situações sociais quando tiver a chance de escolher sua roupa com antecedência. Ele também pode conceder para outra pessoa um bônus de +1 nos testes de reação quando criar um modelo para ela.

Identidade Trocada

-5 pontos

O personagem costuma ser confundido com outra pessoa. Os aliados do seu "gêmeo" o abordam e dizem coisas que ele não gostaria de saber e os

conhecidos dele o tratam de uma forma estranha e irritante. Contudo, os inimigos desse "gêmeo" também estão atrás dele! Pode ser que um dia o personagem consiga esclarecer essa situação, mas isso deve exigir muitos esforços.

Se *todos* os membros de uma raça forem parecidos, então ela se qualifica para a característica bizarro (v. *Traços Inerentes e Características Proibidas*, pág. 261), mas seus membros não podem escolher Identidade Trocada.

Hábitos Detestáveis

-5, -10 ou -15 pontos

O personagem normalmente (ou sempre) se comporta de uma maneira considerada repugnante pelos outros. Um Hábito Detestável vale -5 pontos para cada redutor de -1 nos testes de reação das pessoas que percebem esse problema. Especifique o comportamento quando criar o personagem e defina com o Mestre o seu valor em pontos.

Exemplos: Cheiro ruim, coçar-se constantemente ou voz irritante, são exemplos de hábitos que concedem -1 nos testes de reação e, portanto, valem -5 pontos cada. Ficar o tempo todo fazendo trocadilhos irritantes ou cuspir no chão constantemente poderiam impor penalidades de -2 nos testes de reação e, por isso, valeriam -10 pontos cada. Hábitos de -15 pontos (-3 nos testes de reação) ficam a cargo da imaginação dos jogadores depravados o bastante para querê-los!

A penalidade decorrente de um hábito detestável só deve ser usada nos testes de reação com membros da raça do personagem; deixando a cargo do Mestre as reações de outras raças. Uma pessoa que fica babando constantemente pode irritar outras pessoas, mas um marciano talvez nem notasse e um troll poderia achar atraente. Uma *raça* inteira pode se comportar de modo repugnante para a maioria das outras raças. Esses "Hábitos Detestáveis" raciais têm o mesmo custo que os Hábitos Detestáveis pessoais.

Lamentável

5 pontos

Alguma coisa na aparência do personagem faz com que as pessoas sintam pena e vontade de cuidar dele. Ele recebe um bônus de +3 em todos os testes de reação feitos por aqueles que o considerarem fraco, indefeso ou desamparado (o que *nunca* vai incluir pessoas com a desvantagem Insensível). Em conjunto com uma aparência física acima da média, ser Lamentável significa que o personagem é "bonitinho", em vez de "*sexy*"; em conjunto com uma aparência física abaixo da média, significa que ele é um "feioso simpático", como um cão *bassê*.

Feições Estranhas

-1 ponto/nível

O personagem parece normal, mas apresenta traços perturbadores. Para que o personagem se qualifique para receber esses pontos, esses elementos devem ser estranhos *para sua própria raça*. Orelhas pontudas e olhos em brasa seriam estranhos para um humano, mas não para um demônio! Você *deve* especificar a origem das Feições Estranhas: uma maldição mágica, uma cirurgia de alta tecnologia, uma doença rara, etc.

As Feições Estranhas não precisam ser repugnantes (se forem, o personagem também pode requerer pontos devidos a uma aparência abaixo da média), mas facilitam a identificação por parte de outros personagens e dificultam a camuflagem em meio à multidão. Cada nível, até um máximo de cinco, impõe uma penalidade de -1 nas perícias Disfarce e Perseguição e concede um bônus de +1 nas tentativas de identificação ou perseguição feitas por outros personagens (incluindo os testes de Observação e Perseguição desses *outros* indivíduos), a não ser que todas as pessoas que compõem a multidão compartilhem as mesmas características do personagem.

Exemplo de Criação de Personagem (cont.)

Nós *não queremos* que Dai seja uma pessoa que chame atenção — ladrões que se destacam não duram muito! Por isso, escolhemos uma constituição física Comum. Para ST 8, isso sugere uma altura entre 1,50 m e 1,74 m e um peso entre 45 kg e 75 kg. Escolheremos 1,68 m de altura e 56 kg. A aparência de Dai é Comum. Sendo um sujeito comum sob todos os aspectos, ele não paga nenhum ponto. Seu total continua sendo 158 pontos.

ANTECEDENTES SOCIAIS

As seções a seguir discutem o nível de desenvolvimento tecnológico, a cultura e o idioma do personagem. Ser tecnologicamente avançado é uma vantagem, assim como ter uma cultura rica e Facilidade para Idiomas. Uma *inadequação* nessas áreas pode ser uma desvantagem que torna o indivíduo incapacitado.

NÍVEL TECNOLÓGICO (NT)

O "nível tecnológico" é um número que indica o grau de desenvolvimento tecnológico de uma sociedade. Quanto mais avançada é a sociedade, maior seu NT; consulte a tabela *Nível Tecnológico e Recursos Iniciais* (pág. 27) para ver exemplos históricos da Terra. O Mestre sempre dirá qual o NT médio do cenário de jogo. Certifique-se de anotá-lo, pois ele afeta o acesso a certas características — sobretudo, perícias e equipamentos.

Personagens *também* têm um NT; normalmente igual ao da tecnologia com a qual estão familiarizados. A não ser que o personagem seja especialmente primitivo ou avançado, seu NT pessoal será o mesmo que a média do cenário da campanha.

Em alguns cenários, o NT pessoal do personagem pode diferir do NT médio da campanha. Um mundo pode ter um NT médio de 8, mas os cidadãos de uma nação avançada poderiam ter NT9, enquanto os de uma região subdesenvolvida teriam um NT7. O NT pessoal de um personagem que realiza viagens espaciais, viagens no tempo ou viagens entre dimensões pode ser radicalmente diferente do apresentado pelo ambiente que o cerca.

Possuir um NT maior que o NT médio da campanha é uma vantagem, enquanto o contrário é uma desvantagem.

NT Baixo

-5 pontos/NT abaixo do NT da campanha

O NT pessoal do personagem é inferior ao NT da campanha. Ele começa *sem nenhum* conhecimento (ou valor pré-definido em perícias) relacionado com equipamentos acima do seu NT pessoal. Ele pode aprender perícias tecnológicas baseadas em DX (relacionadas com veículos, armas etc.) durante a campanha, se encontrar um professor, mas diferenças fundamentais de pensamento impedem que ele aprenda as perícias tecnológicas

baseadas em IQ. Para superar essa limitação, o personagem terá de recomprar esta característica, aumentando seu NT pessoal. Normalmente, isso exige um longo período de reeducação (v. o Capítulo 9).

NT Alto

5 pontos/NT acima do NT da campanha

O NT pessoal do personagem é maior que o NT da campanha. Ele pode começar a aventura com perícias relacionadas a equipamentos de NT menor ou igual ao seu NT pessoal. Isso é mais útil se ele também tiver acesso aos equipamentos de NT alto (v. *Nível Tecnológico e Equipamentos*, pág. 27), mas o conhecimento de um médico ou cientista de NT alto pode ser muito útil em um cenário de NT baixo, mesmo sem os equipamentos especializados!

Cultura

Um personagem está automaticamente familiarizado com as peculiaridades sociais de uma cultura importante de sua escolha e não está sujeito a penalidades quando interagir com pessoas desse meio social. O Mestre deve fornecer uma lista das culturas que podem ser escolhidas (ou permitir que você invente uma — muitos Mestres apreciam as contribuições dos jogadores ao cenário!).

Quando estiver lidando com uma cultura *estranha*, o personagem estará sujeito a uma penalidade de -3 para utilizar qualquer perícia que tenha um componente cultural significativo, incluindo Boemia, Connoisseur, Criminologia, Dança, Detecção de Mentiras, Diplomacia, Lábia, Jogos de Entreterimento, Mímica/Pantomima, Heráldica, Intimidação, Liderança, Comércio, Poesia, Política, Psicologia, Oratória, Trato Social, *Sex Appeal*, Sociologia, Manha e Pedagogia. Para se livrar dessa penalidade, é preciso adquirir a vantagem a seguir:

Familiaridade Cultural

1 ou 2 pontos/cultura

O personagem está familiarizado com culturas diferentes da sua e não fica sujeito à penalidade de -3. Isso custa 1 ponto por cultura da mesma raça (ou raça semelhante) ou 2 pontos por cultura alienígena.

Para evitar o acúmulo do custo em pontos, o Mestre deve apresentar definições amplas de cultura: leste asiático, muçulmana, ocidental, etc. Uma única nação teria de ser *muito* diferente para merecer sua própria Familiaridade Cultural. Em mundos fantásticos, pode acontecer de o Mestre definir que deve haver uma cultura por raça; em um cenário futurista, um planeta inteiro ou até mesmo um império galáctico pode partilhar uma única cultura.

Para obter mais opções, consulte *Adaptabilidade Cultural* (pág. 35).

Idiomas

O *GURPS* assume que a maioria dos personagens é capaz de ler e escrever em sua língua "materna". Essa habilidade não custa nenhum ponto, mas você deve anotar a língua materna do personagem em sua planilha; por exemplo. "Português (Materna) [0]".

O restante desta seção só será importante se o personagem quiser se comunicar em mais de um idioma (uma vantagem) ou tiver dificuldades com sua língua materna (uma desvantagem).

Aptidão e Idioma

As regras de idiomas se aplicam aos personagens *sapientes*. Um personagem precisa ter no mínimo uma IQ de 6 para receber uma língua materna de graça e ser capaz de aprender novos idiomas. No entanto, a sapiência não garante a capacidade física de fala — pode ser que o personagem tenha que recorrer à linguagem de sinais.

Personagens com uma IQ de 5 ou menos *não recebem uma língua materna de graça e não são capazes de aprender novos idiomas*. Esse tipo de personagem só é capaz de comunicar conceitos básicos. No entanto, eles são capazes de aprender alguns comandos — veja o Capítulo 16.

Níveis de Compreensão

O custo em pontos para se aprender um idioma adicional depende do "nível de compreensão" do personagem: uma medida de quão bem ele entende aquele idioma como um todo. Existem quatro níveis de compreensão:

Nenhum: O personagem é completamente incapaz de utilizar um determinado idioma. A não ser que o personagem gaste pontos de personagem numa língua não-materna, assumi-se que este é o nível de compreensão dele em todos os outros idiomas — não há necessidade de indicá-lo para todos os idiomas que o personagem não conhece! (*0 ponto/idioma.*)

Rudimentar: O personagem é capaz de reconhecer palavras importantes e entender frases simples se forem pronunciadas lentamente. Ele sofre uma penalidade de -3 quando utilizar perícias que dependem do idioma em questão, como Escrita, Lábia, Leitura Dinâmica, Oratória, Pedagogia e Pesquisa. Essa penalidade é de -6 no caso de habilidades artísticas que dependem da beleza da linguagem (Poesia, Canto etc.). Em situações de tensão — encontros que envolvem combate ou testes de reação, por exemplo — o personagem precisa obter um sucesso num teste de IQ para compreender um idioma ou se fazer entender nele. No caso de um fracasso, ele não consegue transmitir informações, mas pode tentar novamente. Uma falha crítica indica que ele transmitiu informações *erradas*! No caso de estar falando rapidamente — numa ligação telefônica ruim, etc. — esse teste sofre uma penalidade de -2 a -8! As pessoas que têm o idioma em questão como língua materna, mas não gostam de estrangeiros (v. a desvantagem *Intolerância*, pág. 147) reagirão diante de sua presença com uma penalidade adicional de -1. *2 pontos/idioma.*

Com Sotaque: O personagem consegue se comunicar de forma clara, mesmo sob pressão. No entanto, sua fala e escrita são peculiares e está claro que aquela não é sua língua materna. Ele está sujeito a uma penalidade de -1 quando utilizar perícias que dependem do idioma; -2 se estiver usando habilidades artísticas. O personagem não sofre penalidades ao falar com pessoas que têm essa língua como materna, mas não consegue se passar por uma delas (isso pode se tornar um grande problema para os pretensos espiões!). *4 pontos/idioma.*

Materna: O personagem domina completamente um determinado idioma, inclusive suas expressões idiomáticas, e é até mesmo capaz de pensar nesse idioma. Ele não sofre penalidades ao utilizar perícias que dependem do idioma. Todo personagem começa com um idioma nesse nível de graça. Se comprar compreensão Materna em um idioma estrangeiro, o personagem também será capaz de se fazer passar por um locutor nativo. *6 pontos/idioma.*

Competência e Incompetência Excepcionais

Grandes oradores, escritores e outros Mestres da linguagem deveriam ser criados com o nível de compreensão Materna e aprender perícias como Oratória e Escrita em níveis elevados.

Pessoas com uma educação precária que mal dominam seu próprio idioma deveriam adquirir a diferença em pontos entre o seu nível real de compreensão e o nível Materno como uma desvantagem. Por exemplo, um personagem com nível Rudimentar na língua materna tem uma desvantagem de -4 pontos.

Língua Falada x Língua Escrita

Os custos em pontos apresentados anteriormente assumem que o personagem lê/escreve e fala igualmente bem o idioma. Se os níveis de habilidade na fala e na escrita forem diferentes, escolha níveis de compreensão diferentes para cada e pague *metade* do custo para cada um deles. Exemplo: se o personagem aprendeu a escrever em francês em um livro, ele deveria ter "Francês: Falado (Nenhum)/Escrito (Materna) [3]".

Alfabetização

O nível de compreensão da escrita que o personagem tem do idioma determina seu grau de alfabetização naquele idioma:

Alfabetizado: Um nível de compreensão da língua escrita igual ou superior a Com Sotaque indica que o personagem é capaz de ler e escrever de forma competente e em velocidade normal.

Semialfabetizado: Um nível Rudimentar de compreensão da língua escrita indica que o personagem tem que ler devagar. Um semialfabetizado precisa de três minutos para ler esta frase e precisaria de um sucesso num teste de IQ para compreender completamente seu significado! Muitas palavras são simplesmente ininteligíveis para uma pessoa semialfabetizada, incluindo algumas presentes neste parágrafo.

Analfabeto: Nenhum nível de compreensão da língua escrita indica que *o personagem realmente não sabe ler* naquele idioma! Placas, pergaminhos, livros e nomes em mapas (embora não os mapas em si) são completamente ininteligíveis para o personagem. O *jogador* pode passar anotações secretas para o Mestre (e vice-versa), mas o *personagem* não saberá ler *nada*.

Num mundo com NT menor ou igual a 4, é possível passar a vida inteira sem *precisar* ler. Nesses cenários, o analfabetismo ou semianalfabetismo são a norma. A maioria das pessoas terá um nível de compreensão Materno da língua falada, mas o nível da escrita será Rudimentar ou Nenhum.

Ser analfabeto em seu próprio idioma Fala (Materna)/Escrita (Nenhum) é uma desvantagem de -3 pontos. A semialfabetização Fala (Materna)/Escrita (Rudimentar) vale -2 pontos. Se o analfabetismo for uma regra do cenário, o Mestre não deve levar esses pontos em conta quando for verificar o limite de desvantagens.

Sotaques

Um personagem com uma compreensão Rudimentar ou superior da fala num idioma pode tentar simular um sotaque regional. Para enganar alguém, ele deve *vencer* uma Disputa Rápida de Dissimulação (pág. 196) ou Arremedo (Fala) (pág. 179) contra a IQ do outro indivíduo. O personagem sofre um penalidade de -6 devido à compreensão Rudimentar, ou -2 se falar Com Sotaque; *ouvintes* não-nativos sofrem as mesmas penalidades em seu teste de IQ!

Cada sotaque exige um grau de familiaridade diferente (pág. 169) de Arremedo ou Dissimulação. Para memorizar um novo sotaque, o personagem precisa ouvi-lo, em conversação, durante pelo menos uma hora e obter um sucesso num teste de IQ ou Linguística (o que for maior), com +5 de bônus se tiver Memória Eidética, ou +10 se tiver Memória Fotográfica (v. Memória Eidética, pág. 69).

De Rudimentar para Rudimentar

Se tanto o personagem como o interlocutor tiverem um nível de compreensão Rudimentar, o diálogo será difícil. Definitivamente, essa é uma "situação de tensão"! Cada lado deve fazer um teste de IQ sempre que trocarem informações; todos os modificadores comuns se aplicam. Se os dois forem bem-sucedidos, eles conseguem seguir com a conversa. Se um deles fracassar, eles simplesmente não conseguirão se comunicar. No entanto, se os dois fracassarem, o ouvinte irá compreender erroneamente o que foi dito. Isso poderá se transformar numa situação embaraçosa ou perigosa — possivelmente para ambos. O Mestre terá que ser muito criativo!

Exemplo de Criação de Personagem (cont.)

Dai é de um mundo com NT3 (medieval), mas isso representa apenas um "pano de fundo" — seus instrutores da DIATE corrigiram essa deficiência. Atualmente, ele está alocado num mundo com NT8, que é o *padrão* do cenário Mundos Infinitos. O custo para se ter o nível tecnológico médio da campanha é 0 ponto.

Dai está familiarizado com a cultura de Yrth e fala um de seus idiomas: o ânglico. Isso custa 0 ponto; todo personagem recebe uma cultura e um idioma de graça. Mas Dai também está familiarizado com a cultura do mundo da DIATE, Linha-Base, e fala um inglês passável. A Familiaridade Cultural (Linha-Base) custa 1 ponto, enquanto o idioma inglês (Com Sotaque) custa mais 4 pontos.

Dai gasta um total de 5 pontos por seus antecedentes sociais. Seu total de pontos no momento é de 163.

Linguagem de Sinais

Uma linguagem de sinais verdadeira — a norte-americana, por exemplo — é complexa, estilizada e capaz de comunicar praticamente qualquer conceito. Trate-a como qualquer outro tipo de linguagem, com uma diferença importante: a linguagem de sinais tem *uma* forma (sinais), em vez de duas (falada e escrita). Por esse motivo, a linguagem de sinais custa metade dos outros idiomas: 1 ponto para o nível Rudimentar, 2 pontos para o nível Com Sotaque e 3 pontos para o nível Materna.

Personagens com as desvantagens Surdez (pág. 158) ou Mudez (pág. 145) começam com o domínio da linguagem de sinais e a capacidade da *escrita* em um idioma normal — ambos no nível Materna — *em vez da* habilidade de falar ou escrever em uma língua. Personagens analfabetos ou incompetentes no idioma de sinais podem reduzir suas habilidades linguísticas usando as regras habituais.

Aprendendo Idiomas

Para ensinar um novo idioma ao personagem, siga as regras para o aprendizado de perícias (pág. 292); 200 horas de estudo dão ao jogador um ponto de personagem a ser gasto. Observe que o estudo de idiomas é *quatro vezes mais difícil* sem um professor!

Um personagem que vive em outro país e fala constantemente o idioma local, recebe automaticamente 4 horas/dia de treinamento; não há necessidade de se alocar um tempo especifico para o estudo, a menos que o personagem queira aprender mais rápido do que esse padrão. Com isso, a cada 50 dias num país estrangeiro, um personagem recebe 1 ponto para gastar naquele idioma.

RIQUEZA E INFLUÊNCIA

A próxima característica a ser determinada é a posição do personagem em sua sociedade. Quanto dinheiro ele tem? De quais privilégios ele desfruta? Como as outras pessoas reagem à sua presença?

RIQUEZA

A riqueza é relativa. Um americano de classe média vive com mais luxo do que um rei medieval, apesar de ter menos moedas de ouro guardadas em seu porão. Tudo depende do cenário — veja o quadro *Nível Tecnológico e Recursos Iniciais* (pág. 27). Na maioria dos cenários, a variação dos recursos iniciais e da renda é relativamente grande, sendo que são as perícias do personagem que determinam o tipo de emprego que ele tem e qual é seu salário; para maiores informações consulte *Economia* (pág. 514).

A riqueza pessoal é medida em "níveis de riqueza". Um nível "Médio" não custa pontos e permite que o personagem tenha um estilo de vida comum em seu mundo de jogo. As regras a seguir, se aplicam a personagens muito ricos ou pobres, personagens com uma fonte de renda que lhes permita não trabalho ou personagens com dívidas.

Riqueza

Variável

Uma Riqueza acima da média é uma vantagem, pois significa que o personagem começa com duas ou mais vezes o valor médio de recursos iniciais do mundo de jogo em questão. Já uma Riqueza abaixo da média é uma desvantagem, pois significa que o personagem começa com apenas uma fração do valor médio de recursos iniciais. O significado preciso de cada nível de riqueza em um determinado universo ficcional será definido no livro que o descreve:

Falido: O personagem não tem emprego, fonte de renda, dinheiro ou qualquer bem além das roupas do corpo. Ele é incapaz de conseguir trabalho ou não existem empregos disponíveis. *-25 pontos.*

Pobre: O valor de recursos iniciais do personagem é apenas 1/5 da média da sociedade na qual ele vive. Muitas funções não estão disponíveis para ele e nenhum dos empregos que ele venha a encontrar pagará um bom salário. *-15 pontos.*

Batalhador: O valor de recursos iniciais do personagem é apenas metade da média da sociedade na qual ele vive. Todo tipo de emprego está disponível para ele (ele *pode* ser um médico ou um ator de cinema Batalhador), mas ele não ganha muito bem. Esta é uma categoria apropriada, por exemplo, para um estudante do século XXI. *-10 pontos.*

Médio: O personagem tem o nível de recursos pré-definido, como explicado anteriormente. *0 ponto.*

Confortável: O personagem trabalha para viver, mas seu estilo de vida é melhor que o da maioria das pessoas. Seu valor de recursos iniciais é o dobro da média. *10 pontos.*

Rico: O valor de recursos iniciais do personagem é 5 vezes a média; ele, de fato, vive muito bem. *20 pontos.*

Muito Rico: O valor de recursos iniciais do personagem é 20 vezes a média. *30 pontos.*

Podre de Rico: O valor de recursos iniciais do personagem é 100 vezes a média. Ele pode comprar quase tudo que quiser sem precisar se preocupar com o preço. *50 pontos.*

Multimilionário: "Podre de rico" nem começa a descrever a riqueza do personagem! Para cada 25 pontos que você gasta acima dos 50 necessários para que ele seja Podre de Rico, você deve multiplicar o valor de recursos iniciais por 10: Multimilionário 1 custa 75 pontos e o personagem recebe 1.000 vezes a média de recursos iniciais, Multimilionário 2 custa 100 pontos e o personagem recebe 10.000 vezes a média de recursos iniciais e assim por diante, com níveis máximos (normalmente de 3 ou 4) determinado pelo Mestre. *50 pontos + 25 pontos/nível de Multimilionário.*

Riqueza e Status

Em alguns mundos de jogo, o Status (pág. 28) está diretamente relacionado à Riqueza. Nesses cenários, se o nível de Riqueza do personagem for maior ou igual a Rico, ele recebe, de graça, um modificador de +1 no Status. Esse bônus aumenta para +2 se ele for Multimilionário 1 e para +3 se ele for Multimilionário 2. Não é possível obter um modificador de Status maior que +3 por causa do nível de Riqueza.

Renda Própria

1 ponto/nível

O personagem tem uma fonte de renda que não exige que ele trabalhe: carteira de ações, fundo de aplicações, propriedades alugadas, royalties, pensão etc. Sua renda mensal é de 1% do valor de recursos iniciais (ajustado de acordo com o nível de riqueza) para cada nível nessa característica, até um máximo de 20%. Se a renda do personagem for derivada de investimentos, não é preciso especificar os valores; essa característica pressupõe que o personagem não vai ou não consegue avançar com seu capital.

A Renda Própria não está relacionada ao nível de riqueza. Uma herdeira Podre de Rica pode ter Renda Própria... assim como um pensionista de Riqueza Média e um aposentado Pobre.

Uma Renda Própria quase sempre indica que o personagem é um diletante, aposentado ou pensionista, em vez de ter um "emprego" de verdade. No entanto, o personagem pode ter uma Renda Própria e um emprego; basta somar a renda de ambas as fontes. Se for rico, um personagem pode não trabalhar um período integral (por exemplo, trabalhar apenas 10 horas por semana, em vez de 40, e receber 1/4 do salário usual) e ainda assim viver bem.

Dívidas

-1 ponto/nível

O personagem deve dinheiro. Talvez por causa de um empréstimo, impostos atrasados, educação de um filho, pensão alimentícia, suborno pago a chantagistas ou dinheiro extorquido por gângsteres para garantir proteção. O personagem tem que fazer um pagamento mensal equivalente a 1% dos seus recursos iniciais (ajustado de acordo com o nível de riqueza) por nível nessa característica, até um máximo de 20%. A Dívida pode acompanhar qualquer nível de riqueza superior a Falido; existem muitos multimilionários devendo grandes somas de dinheiro!

O pagamento mensal feito pelo personagem é deduzido dos ganhos mensais resultantes do seu emprego. Se o salário não for suficiente para cobrir a dívida, o personagem deve fazer uso de suas reservas de dinheiro, arranjar um segundo emprego ou *roubar*.

Se não puder pagar ou *decidir* não pagar, o personagem terá problemas. No caso de empréstimos bancários, isso significa a retomada dos bens. No caso de pensão alimentícia, educação infantil, multas ou impostos, resulta numa ida ao tribunal. Já se estiver devendo dinheiro para a Máfia, o personagem pode ser obrigado a participar de atividades criminosas — ou acabar na frente do cano de uma arma. O Mestre deve ser criativo!

Supõe-se que o personagem não seja capaz de se livrar com facilidade dessa obrigação. É preciso mais que dinheiro para cobrir uma Dívida — também são necessários pontos de personagem e uma explicação lógica dentro do jogo (em conjunto com o Mestre).

Reputação

É possível que o personagem seja *tão* conhecido que sua reputação se torna uma vantagem ou uma desvantagem. Isso afeta os testes de reação feitos pelos PdMs (v. pág. 494). A reputação possui quatro componentes: *Detalhes, Modificador de Reação, Pessoas Afetadas e Frequência de Reconhecimento.*

Detalhes

Os detalhes da reputação do personagem ficam inteiramente a cargo do jogador; ele pode ser conhecido por sua bravura, ferocidade, por comer cobras verdes ou por qualquer coisa que o jogador quiser. No entanto, ele *deve* especificar. A

Recursos Iniciais

Os recursos iniciais de um personagem abrangem tanto seu dinheiro quanto suas propriedades. Um personagem começa com um valor em dinheiro que depende do seu nível de riqueza no cenário em questão. Depois disso, o jogador compra os bens que quiser para seu personagem (v. o Capítulo 8 ou consulte a lista de equipamentos existente no livro de referência de cada cenário). Todo dinheiro não gasto faz parte da "conta bancária" do personagem.

Numa situação realista, personagens com um estilo de vida "acomodado" gastariam cerca de 80% de seus recursos iniciais em moradia, vestuário, etc., reservando apenas 20% para serem gastos em "equipamentos" para aventura. Se seu personagem for um viajante (pioneiro, cavaleiro errante, mercador, etc.) ou tiver um nível de Riqueza menor ou igual a Pobre, o Mestre pode permitir que ele use todos os seus recursos iniciais na aquisição de bens portáteis.

O Mestre não deve permitir que personagens ricos façam empréstimos para seus colegas mais pobres pois, se o fizesse, a desvantagem Pobreza ficaria completamente sem sentido. O Mestre pode até permitir que os personagens ricos *contratem* os pobres. Nesse caso, deve tornar óbvio por meio das reações dos PdMs, por exemplo ("Ah, então você que é o empregado?") que o PdJ está ganhando esses pontos de desvantagem por ter cedido um pouco de sua independência.

Trocando Pontos por Dinheiro

Se o personagem precisar de um *dinheirinho* extra, o jogador pode usar alguns pontos de personagem para consegui-lo, tanto durante a criação do personagem, quanto mais tarde, durante o jogo. Cada ponto gasto representa 10% dos recursos iniciais da média da campanha. O dinheiro obtido dessa maneira pode ser economizado, investido, apostado, gasto em equipamento, etc. O jogador tem liberdade para gastar quantos pontos desejar, mas, se estiver planejando gastar mais do que 10, teria sido melhor comprar a característica Riqueza!

Diferentemente da Riqueza, os pontos trocados por dinheiro não aparecem na planilha de personagem, pois já *não* existem mais. Se o jogador utilizar esta opção durante a criação do personagem, seu personagem terá menos pontos de personagem que seus companheiros (mas estará mais bem equipado!).

Você também pode gastar pontos em *equipamentos* específicos, se isso for importante para o conceito do personagem. V. *Equipamento Característico*, pág. 58.

Rendimentos Posteriores

Um personagem pode depender inteiramente de suas aventuras para obter dinheiro, ou pode conseguir um emprego (v. pág. 516). Lembre-se que em muitos cenários, um desempregado está sujeito a suspeitas e reações ruins.

Se um personagem inicialmente pobre enriquecer, o Mestre deve exigir que a desvantagem seja recomprada com pontos de personagem. V. pág. 121.

reputação é, por definição, algo notável; não existe uma reputação "genérica".

Modificador de Reação

Especifique o modificador no teste de reação das pessoas que vierem a reconhecer o personagem. Isso vai determinar o custo básico da reputação. Esse custo é de 5 pontos de personagem para cada +1 de bônus nos testes de reação (até um máximo de +4), ou de -5 pontos de personagem para cada -1 de redutor (até um máximo de -4).

Pessoas Afetadas

O tamanho do grupo de pessoas que pode ter ouvido falar do personagem modifica o custo básico da reputação:

Quase todas as pessoas que o personagem encontrar no cenário (mas *não* indivíduos de outros universos — pelo menos até que eles entrem em contato com personagem!): *x 1.*

Quase todas as pessoas que o personagem encontrar no cenário, *exceto* um grupo grande de pessoas (por exemplo, todos, exceto os franceses, elfos ou visitantes de outros mundos): *x 2/3 (arredondado para baixo).*

Um grupo grande de pessoas (todas de uma determinada seita, todos os mercenários, todos os mercadores, etc.): *x 1/2 (arredondado para baixo).*

Um grupo pequeno de pessoas (todos os sacerdotes de Wazoo, todas as pessoas alfabetizadas da Inglaterra do século XII, todos os magos do Alabama do século XX): *x 1/3 (arredondado para baixo).*

Se a classe de pessoas afetadas for tão pequena que, na opinião do Mestre, o personagem não terá chances de encontrar essas pessoas durante uma aventura, a reputação se torna indiferente. Isso depende do cenário; mercenários, por exemplo, serão raros em alguns cenários e muito comuns em outros.

Frequência de Reconhecimento

O nome ou o rosto do personagem devem ser suficientes para um "teste de reputação" para definir se ele foi reconhecido. Jogue uma vez para cada pessoa ou grupo pequeno que ele encontrar. No caso de um encontro com um grupo grande, o Mestre pode jogar mais de uma vez se desejar. A frequência com que o personagem é reconhecido também modifica o valor da reputação:

Nível Tecnológico e Recursos Iniciais

O nível tecnológico (pág. 22) determina os recursos iniciais do personagem, pois as sociedades tecnologicamente avançadas tendem a ser mais ricas. Veremos a seguir uma comparação entre os NTs e os recursos iniciais sugeridos.

NT	Era
NT0	Idade da Pedra (Pré-história e eras posteriores), $250.
NT1	Idade do Bronze (3500 a.C. +), $500.
NT2	Idade do Ferro (1200 a.C +), $750.
NT3	Idade Média (600 d.C +), $1.000.
NT4	Era dos Descobrimentos (1450+), $2.000.
NT5	Revolução Industrial (1730+), $5.000.
NT6	Era da Automação (1880+), $10.000.
NT7	Era Nuclear (1940+), $15.000.
NT8	Era Digital (1980+), $20.000.
NT9	Era da Microtecnologia (2025+), $30.000.
NT10	Era da Robótica (2070+), $50.000.
NT11	Era da Matéria Exótica, $75.000.
NT12+	O que o Mestre quiser! $100.000.

O *GURPS* apresenta a riqueza e os preços em "$" por uma questão de conveniência. O símbolo $pode representar "reais", "créditos", "moedas" ou até mesmo unidades de troca. Em um cenário contemporâneo, $1 representa um real dos dias de hoje. Em outros períodos, $1 será equivalente à quantidade da moeda local necessária para comprar um pão ou produto similar — não ao valor histórico do real.

Por exemplo, em uma sociedade completamente medieval, cada $ pode corresponder a uma moeda de cobre inglesa. Nos Estados Unidos da Segunda Guerra Mundial, cada $ seria convertido em $0,10 do dólar desvalorizado da década de 40. Em um mundo cyberpunk com hiperinflação, cada $ seria equivalente a $1.000 reais, extremamente desvalorizados, do ano de 2030! No entanto, o $ do *GURPS* é uma constante. As variações dos recursos iniciais de um determinado NT refletem um aumento na prosperidade devido ao progresso da civilização e não à inflação.

Os livros de referência de cada mundo devem fornecer os recursos iniciais, salários e preços na moeda local — o valor do dólar histórico, libras britânicas, *pesos*, etc. Nesses casos, sempre será apresentado um fator de conversão para os valores constantes em $.

Nível Tecnológico e Equipamentos

O personagem começa com os recursos iniciais apropriados ao NT da *campanha*. Se for originário de um NT mais alto, o personagem pode começar com acesso a equipamentos correspondentes a seu NT *pessoal*. No entanto, *o preço de um item de equipamento deve ser dobrado para cada NT que o objeto exceder o NT da campanha!*

Por exemplo, um personagem de NT8 em um cenário com NT3 começa com os mesmos $1.000 de todos os outros participantes com NT3. Se ele quiser uma escopeta de NT8, que normalmente custa $1.500, ele terá que pagar 32 vezes mais (cinco NTs de diferença resultam em dobrar cinco vezes o valor original, ou seja, num fator de 32), $48.000, pois a escopeta é *muito* mais valiosa em um cenário de tecnologia inferior. O personagem precisaria começar com uma grande quantidade de recursos!

Não há garantias de que os aventureiros com NTs mais altos continuarão a ter acesso a equipamentos de alta tecnologia durante a campanha. Se você quiser que o personagem tenha um determinado objeto, terá de comprá-lo no momento de sua criação. Se o seu personagem com NT8 for parar em um mundo de NT3 com 100 cartuchos de munição para sua escopeta, é bom ele usá-los com inteligência, pois quando a munição acabar, não haverá mais...

Meritocracias sem Classe

Em várias sociedades, principalmente as feudais, o Status é a principal medida de posição social. No entanto, algumas sociedades — notavelmente as modernas e as futuristas — afirmam que "não possuem classes sociais". Isso não significa que a classificação social não existe! Na verdade, o mérito — em geral, na forma de riqueza, educação ou serviços públicos — substitui os títulos ou o direito inato como determinante de uma posição social relativa.

Pode ser que no caso de uma sociedade sem classes, o Mestre queira limitar o Status que os PdJs estão autorizados a comprar diretamente em apenas dois níveis. Isso corresponde a uma combinação de educação superior, exercício profissional (como em direito ou medicina), um sobrenome respeitável e conquistas culturais (qualquer coisa entre "astro do rock" e "poeta laureado"). A única maneira de se atingir um Status mais elevado é obtê-lo "gratuitamente" por meio de muita Riqueza (pág. 25) ou Hierarquia (pág. 29) superior.

Numa sociedade onde alguma forma de Hierarquia, não o Status, representa a medida oficial de poder, é necessária alguma sutileza para transformar um Status elevado em vantagem. Por exemplo, o personagem pode ser de uma "boa" família e ter uma educação decente, o que lhe permite comprar de imediato Status 2. O personagem poderia também ser rico (Multimilionário 1), o que lhe daria um modificador de +2 no Status, e ocupar um cargo público local (Hierarquia Administrativa 3), com modificador igual a +1 no Status. Isso resultaria em um Status total de 5. No entanto, para prevalecer sobre um burocrata experiente com Hierarquia Administrativa 6 e Status 2, o personagem provavelmente teria que usar seus contatos sociais. É possível que o personagem tenha mais influência na alta sociedade (Status 5 vs. Status 2), mas o burocrata terá uma graduação maior que a dele perante a lei (Hierarquia 6 vs. Hierarquia 3).

O tempo todo: *x 1*.

De vez em quando (resultado menor ou igual a 10): *x 1/2 (arredondado para baixo)*.

Ocasionalmente (resultado menor ou igual a 7): *x 1/3 (arredondado para baixo)*.

É claro que a reputação existe somente dentro de uma área limitada. Se o personagem viajar para um lugar muito distante, o Mestre pode exigir que ele recompre os pontos que recebeu por ter assumido a desvantagem Má Reputação (o mesmo não acontece no caso de perda de uma boa reputação).

Reputações Múltiplas

É possível ter mais de uma reputação simultaneamente. O Mestre deve verificar cada uma delas antes de determinar como um PdM reagirá diante do personagem. Qualquer que seja a situação, o modificador de reação total do personagem gerado pelas reputações não pode ser superior a +4 nem inferior a -4.

Reputações Multifacetadas

Uma única reputação pode resultar em modificadores de reação diferentes para grupos diferentes, contanto que eles não se sobreponham. Estabeleça o modificador de reação para cada grupo, modifique o custo de acordo com o tamanho do grupo e some os custos resultantes. Modifique esse valor total de acordo com a frequência de reconhecimento. A reputação será uma vantagem se o custo final em pontos de personagem for positivo e uma desvantagem se for negativo. O custo final em pontos de personagem pode ser nulo, mas mesmo assim o jogador deve anotar esse valor na planilha de personagem!

Exemplo 1: Sir Anacreon tem a fama de ser um destemido matador de monstros, o que concede a ele um bônus de +2 nos testes de reação das pessoas que o reconhecem. Todos já ouviram falar dele (nenhum modificador) e ele é reconhecido no caso de um resultado menor ou igual a 10 (x 1/2). Essa é uma vantagem de 5 pontos.

Exemplo 2: O Dragão Verde tem a fama de ser um justiceiro, o que concede a ele um bônus de +3 nos testes de reação dos cidadãos honestos, ou seja, quase todo mundo, exceto um grupo grande de cidadãos *desonestos* (x 2/3) — totalizando 10 pontos. Contudo o dragão sofre uma penalidade de -4 nos testes de reação dos membros do submundo — um grupo grande (x 1/2) — ou seja, -10 pontos. O custo líquido em pontos de personagem dessa reputação é nulo. Se o jogador quiser, pode especificar uma frequência de reconhecimento, mas o custo final continuaria sendo nulo.

Importância

O *lugar* formalmente reconhecido do personagem na sociedade é diferente de sua fama e fortuna pessoais. Para influenciar outras pessoas através de canais pré-estabelecidos (em vez de depender da popularidade ou do suborno), o personagem deve comprar um ou mais tipos de hierarquia social, cada um com seus próprios benefícios e defeitos.

Status

5 pontos/nível

O Status é uma medida da posição social. Na maioria das campanhas, o nível de Status varia entre -2 (escravo ou indigente) a 8 (poderoso imperador ou rei-deus), sendo que um homem comum tem Status 0 (homem livre ou cidadão comum). Se você não comprar Status para seu personagem, ele terá um Status de 0. Cada nível de Status custa 5 pontos. Por exemplo, Status 5 custa 25 pontos, enquanto Status -2 custa -10 pontos. A manutenção do Status também custa dinheiro (v. pág. 516).

Status não é a mesma coisa que popularidade pessoal (v. *Reputação*, pág. 26) ou que a popularidade do grupo racial ou étnico do personagem (v. *Reconhecimento Social*, pág. 82, e, *Estigma Social*, pág. 138). Ocasionalmente, o Status pode influenciar as reações de indivíduos, mas sua função principal é revelar o lugar do personagem na hierarquia social. Em suma, o Status representa *poder*.

Status Elevado

Um Status maior que 0 indica que o personagem é membro de uma classe dominante de sua cultura. Sua família pode fazer parte da nobreza (por exemplo, Plantagenet e Windsor), ter empresários e/ou políticos de sucesso (Rockfeller, Kennedy) ou outro tipo de gente importante. Ou o personagem pode ter conseguido esse Status por seus próprios esforços. Como consequência, *os outros membros de sua cultura (e somente eles)* o consideram com reverência, o que concede um bônus nos testes de reação.

Um Status elevado traz consigo diversos privilégios que variam de um cenário para outro e são definidos pelo Mestre. Mas lembre-se que pessoas de status elevado costumam ser alvo de sequestradores, pessoas que lutam pela ascensão social e criminosos que *odeiam* as "classes dominantes".

Status Baixo

Um Status menor que 0 indica que o personagem é um servo, um escravo ou simplesmente muito pobre. Isso não é o mesmo que Estigma Social (pág. 138). No Japão medieval, por exemplo, uma mulher poderia ter um Status elevado e mesmo assim estar submetida a uma penalidade de -1 nos testes de reação devido ao Estigma Social de ser mulher. Teoricamente, um criminoso dos tempos atuais poderia ter *qualquer* nível de Status em conjunto com o Estigma Social de ter uma ficha criminal.

A interação entre Status, Estigma Social e Reputação pode dar resultados interessantes. Como, por exemplo, o caso de uma pessoa que, apesar de pertencer claramente a uma classe social baixa ou até mesmo a um grupo minoritário desprezado, ganha uma reputação tão grande como herói que todas as pessoas passam a reagir favoravelmente a ela.

Status como Modificador de Reação

Quando o Mestre faz um teste de reação (v. pág. 494), o Status relativo dos personagens envolvidos pode afetar a reação. Naturalmente, o Mestre pode representar os PdMs como quiser, mas a seguir sugerimos algumas regras gerais que podem ser consideradas:

Um Status elevado normalmente garante um bônus nos testes de reação. Quando o personagem estiver lidando com uma pessoa socialmente inferior a ele, use a diferença entre os níveis de Status como um bônus nos testes de reação — exceto, é claro, quando estiver lidando com alguém que se ressente desse Status. Se o personagem tiver Status 3, por exemplo, os testes de pessoas com Status 1 recebem um bônus de +2, enquanto os de pessoas com Status 0 recebem um bônus de +3.

Valores mais baixos de Status podem implicar em penalidades. Se o personagem estiver interagindo com um PdM de Status mais elevado que é essencialmente amistoso, o Status do personagem não fará diferença (desde que seja positivo). Afinal de contas, um rei tem um nível de Status muito maior que seus cavaleiros, mas reage a eles de uma maneira favorável... pelo menos na maior parte do tempo. Mas, se o PdM for neutro ou já estiver zangado, um Status inferior piora ainda mais a situação: "Como é que você, um reles cavaleiro, se atreve a dizer que meu plano de batalha é insensato?" Da mesma maneira, use a diferença entre os níveis de Status como um modificador de reação, mas nesses casos, como uma penalidade.

Valores negativos de Status normalmente implicam em penalidades. Se o Status do personagem for negativo, a reação das pessoas com um Status mais elevado sempre será ruim. Use a diferença entre o Status do personagem e o do PdM (máximo de -4) como redutor.

Reconhecendo o Status

O Status só afeta os testes de reação se for evidente para as pessoas que estão interagindo com o personagem. Em alguns cenários, o porte, vestimentas e maneira de falar denotam o Status. Na verdade, se o personagem tiver um Status muito elevado, seu rosto será facilmente reconhecido ou, talvez, o bando de criados que o cerca denuncie sua posição.

Em outras sociedades, o personagem terá de apresentar evidências físicas (carteira de identidade, anéis de sinete, etc.), passar em um teste ou se submeter a exames mágicos ou de alta tecnologia antes de ser reconhecido. O Status não custa menos pontos nessas sociedades; é verdade que o personagem recebe um bônus menor de reação, mas ao mesmo tempo pode levar uma vida normal e será muito mais difícil alguém tentar se passar por ele.

Hierarquia

5 ou 10 pontos/nível

Setores específicos da sociedade — por exemplo, o serviço civil, serviço militar e certas religiões poderosas — costumam ter sistemas hierárquicos internos, diferentes do Status. Se uma organização desse tipo tem uma influência social significativa ou acesso a recursos úteis, seus membros devem gastar pontos de personagem para pagar por sua hierarquia dentro do grupo.

A Hierarquia se divide em níveis. Todos os níveis exercem autoridade sobre os níveis inferiores, independente das habilidades pessoais. Na maioria dos casos, existem de seis a oito níveis de Hierarquia. O Mestre deve determinar qual o maior nível de Hierarquia disponível para os personagens durante o processo de criação, normalmente entre 3 e 5.

Ao contrário do Status, a manutenção da Hierarquia não custa dinheiro. Por outro lado, quase todas as formas de hierarquia vêm com um Dever (v. pág. 133). A Hierarquia também apresenta pré-requisitos rigorosos — normalmente, uma das características descritas no parágrafo *Privilégio* (pág. 30) ou um nível mínimo numa perícia. Esses elementos têm seu próprio custo em pontos, que não está incluído no custo da Hierarquia.

Numa dada sociedade, costumam existir *diversos* sistemas de Hierarquia; os tipos específicos dependem da campanha. Na maioria dos casos, um personagem pode deter mais de uma posição hierárquica, embora o Mestre possa definir que uma posição hierárquica específica impeça a aquisição de outras.

A Hierarquia pode coexistir com o Status. Nesse caso, uma Hierarquia elevada concede Status adicional sem custo extra: +1 de bônus no Status para Hierarquias de nível 2 a 4, +2 para Hierarquias de nível 5 a 7 e +3 para Hierarquias de nível 8 ou mais. Isso representa o respeito da sociedade pelos membros mais antigos de instituições sociais importantes. Se mantiver posições em diversas Hierarquias, o personagem pode requisitar um bônus no Status para cada um deles.

De forma similar, talvez a Hierarquia substitua o Status; como, por exemplo, a Hierarquia Religiosa em

Regras Especiais para Hierarquia

Algumas situações especiais podem surgir durante o jogo para personagens que detêm cargos hierárquicos.

Hierarquia Temporária

Membros do alto escalão podem aumentar *temporariamente* a hierarquia do personagem — até o final de um projeto, batalha, etc. Este processo é chamado de *promoção* no caso de uma Hierarquia Militar. Para manter um nível Hierárquico temporário, o personagem precisa cumprir todos os requisitos usuais e pagar o custo apropriado em pontos.

Hierarquia Honorária

Aqueles que já ocuparam formalmente um posto na Hierarquia poderão mantê-lo como uma "Hierarquia Honorária", ou "Honorária", pelo custo de 1 ponto de personagem por nível. Personagens que atualmente possuem um título com pouca autoridade efetiva também podem comprar a Hierarquia Honorária. A Hierarquia Honorária funciona apenas em situações sociais, pois dá ao personagem um título mais sofisticado.

Hierarquia dos Espiões

Agentes dos serviços de inteligência nacionais costumam deter postos em uma categoria especial de Hierarquia Militar, distinta daquela à qual pertencem os soldados das fileiras de combate. Da mesma forma, funcionários de agências de inteligência civil ocupam postos em um tipo diferente de Hierarquia Administrativa. Por fim, alguns oficiais de contra-espionagem são, na verdade, policiais e ocupam um posto na Hierarquia Policial. Jogadores com personagens espiões devem consultar o Mestre antes de comprar qualquer tipo de Hierarquia!

uma teocracia. Em sociedades como essa, o Status *não existe*. Cada nível na Hierarquia concederá ao personagem seus benefícios usuais além do efeito de um nível de Status equivalente.

A Hierarquia custa 5 pontos por nível se coexistir com o Status, ou 10 pontos por nível se substituí-lo. As variedades mais comuns de Hierarquia são:

Hierarquia Administrativa: Consiste em um cargo dentro de uma burocracia governamental. Quando se está lidando com outros administradores, as diferenças no nível Hierárquico funcionam da mesma maneira que as diferenças de Status (pág. 28). Num cenário de NT maior ou igual a 5, uma grande burocracia pode apresentar vários tipos de Hierarquia: uma para cada departamento do governo e, possivelmente, categorias adicionais para o senado, para o poder judiciário, etc. (enquanto os agentes de defesa e da polícia utilizam a Hierarquia Militar ou Policial). Anote esse detalhe na planilha de personagem; por exemplo, Hierarquia Administrativa (Poder Judiciário).

Hierarquia Comercial: Consiste em um cargo dentro de uma organização de comércio nacional ou multinacional. Essa organização pode ser qualquer coisa, desde a cultura mercantil dos astecas (onde a Hierarquia Comercial era quase um Status) até "marinheiros mercantes" de uma sociedade moderna ou futurista (onde a Hierarquia Comercial normalmente se equipara à Hierarquia Militar em tempos de guerra).

Hierarquia Militar: Consiste em um posto dentro de uma organização militar. Cada organização é estruturada de maneira diferente. Em geral, os membros que não tiverem posições de liderança têm nível Hierárquico entre 0 e 2, enquanto os oficiais dos escalões inferiores e veteranos têm um nível Hierárquico que varia entre 3 e 4. Níveis Hierárquicos maiores ou iguais a 5 normalmente são limitados a postos e deveres importantes, tornando o oficial responsável por recursos extremamente raros ou valiosos. Oficiais com deveres limitados, especialistas e funcionários com pouca autoridade de comando ou responsabilidade *real* devem ter um nível Hierárquico mais baixo no *GURPS*, mesmo que possuam títulos idênticos ao de pessoas com níveis mais altos; represente essa diferença com um ou mais níveis de Hierarquia Honorária (v. *Hierarquia Honorária*, pág. 29)

Hierarquia Policial: Consiste em um cargo dentro de uma força policial. Cada agência tem seu próprio tipo de Hierarquia. É preciso comprar Poderes Legais (pág. 78) para poder comprar Hierarquia Policial; essa é a diferença entre um patrulheiro (Hierarquia Policial 0, custo 0 ponto) e um cidadão comum (*sem* Hierarquia Policial, também 0 ponto). Lembre-se que em alguns estados autoritários, não existem diferenças entre a Hierarquia Policial e a Hierarquia Militar.

Hierarquia Religiosa: Consiste em um cargo dentro de uma hierarquia religiosa. Cada religião tem sua própria diversidade de Hierarquia. É preciso comprar Clericato (pág. 48) antes de poder adquirir Hierarquia Religiosa; essa é a diferença entre um noviço (Hierarquia Religiosa 0, 0 ponto) e um fiel (*sem* Hierarquia Religiosa, também 0 ponto). Outros requisitos comuns incluem: nível mínimo na perícia Teologia e pertencer a uma determinada raça ou sexo. As diferenças entre os níveis Hierárquicos funcionam da mesma maneira que o Status (pág. 28) quando se está lidando com correligionários e aqueles que respeitam a fé do personagem.

Exemplo de Criação de Personagem (cont.)

A DIATE dá alimento e vestimenta para Dai, assim como os equipamentos que ele precisará durante suas missões, mas *não* permite que ele leve o produto de seus saques para Yrth. Por isso, Dai não tem muitas posses. Demos a ele Riqueza (Pobre) que custa -15 pontos. Isso lhe dá 1/5 dos recursos iniciais de um NT8, ou seja, $4.000. Mesmo assim, comparado com os padrões de Yrth (onde a média de recursos iniciais para um NT3 é de $1.000), ele vive com mais conforto do que quando era um ladrão habilidoso!

Avaliando as características relacionadas sob os títulos *Privilégio* e *Restrições Sociais*, selecionamos duas para expressar o trabalho de Dai. A DIATE é *poderosa* e os Poderes Legais de seus agentes (pág. 78) ultrapassam o tempo e o espaço a um custo de 15 pontos. No entanto, esses poderes são acompanhados de um Dever (pág. 133), que tem de ser cumprido num resultado menor ou igual a 15, além de ser extremamente perigoso, -20 pontos.

A riqueza e influência de Dai totalizam um custo líquido de -20 pontos. Isso diminui o total de pontos do personagem para 143.

Privilégio

É possível comprar privilégios especiais na sociedade do personagem, como por exemplo, uma autorização muito difícil de conseguir, permissão para integrar um grupo social influente ou isenção de certas leis que permitem a ele uma maior liberdade de ação. Essas vantagens não estão diretamente relacionadas à Hierarquia ou ao Status. Por exemplo: um espião de nível Hierárquico baixo pode ter uma "licença para matar", enquanto seu comandante, um burocrata de nível Hierárquico muito mais alto, está sujeito a todas as leis da sociedade civilizada.

Entre os Privilégios, incluem-se as vantagens Clericato (pág. 48), Estabilidade no Emprego (pág. 59), Imunidade Legal (pág. 65), Permissão de Segurança (pág. 77), Poderes Legais (pág. 78), Reconhecimento Social (pág. 82) e Reivindicar Hospitalidade (pág. 83).

Restrições Sociais

Por outro lado, a situação social do personagem pode *privá-lo* de sua liberdade. Isso pode acontecer de muitas formas: uma obrigação penosa, a necessidade de esconder seus feitos ou estilo de vida a fim de evitar uma perseguição, ou o desprezo generalizado de um grupo cultural, de trabalho ou classe social. Essas características são consideradas desvantagens (v. Dever, pág. 133), Segredo (pág. 155) e Estigma Social (pág. 138). Todas elas são impostas por meios externos. Por outro lado, se o personagem estiver limitado por seus próprios *valores*, consulte o quadro *Desvantagens Mentais Autoimpostas* (pág. 121).

Amigos e Inimigos

Você pode *dizer* que o personagem conhece quase todo mundo — e talvez ele realmente conheça! A história da vida do personagem deve incluir pelo menos alguns detalhes sobre o relacionamento dele — seja bom, neutro ou ruim — com outras pessoas que vivem no cenário.

Ter amigos em quem o personagem possa confiar durante uma aventura, custa pontos. Da mesma forma, indivíduos que complicam sua vida ou tentam atrapalhá-lo *ativamente* podem ser considerados desvantagens. Lembre-se que esses PdMs não precisam ser *pessoas* — eles podem ser espíritos, companheiros animais ou robôs.

PdMs Associados

Alguns aliados e inimigos entram fisicamente no jogo quando aparecem. Esses "PdMs Associados" têm uma personalidade, uma história de vida e uma planilha de personagem, exatamente como os PdJs. Em geral, o Mestre deve consultar o jogador sobre a postura, história e habilidades gerais do PdM e, em seguida, utilizar essas informações para criar uma planilha de personagem.

As planilhas dos PdMs Associados —como a de todos os PdMs — só podem ser vistas pelo Mestre. Os jogadores não têm acesso a elas! Quando esses personagens se envolvem na aventura, o Mestre os representa e controla suas ações. Portanto, até mesmo o amigo mais próximo do personagem nunca será 100% previsível.

Esses PdMs Associados devem ser comprados como Aliados (pág. 35) ou Patronos (pág. 75). Já se forem problemáticos, devem ser incluídos em Dependentes (pág. 130) ou Inimigos (pág. 146). Seja como for, a palavra do Mestre é final e ele tem liberdade para proibir um PdM Associado que considere inadequado ou capaz de desequilibrar a aventura. Ele pode até mesmo optar por proibir classes inteiras de PdMs — Dependentes, Inimigos, Patronos, etc. — se achar que eles vão interferir no ritmo do jogo.

Contatos

O personagem também pode ter amigos que fornecem informações úteis ou fazem pequenos favores, mas que não se envolvem diretamente em aventuras perigosas. Eles só aparecem na cena por tempo o bastante para ajudar e depois vão embora. O Mestre deve interpretar e dar uma personalidade a esses personagens, mas como a chance de eles tomarem parte na ação é tão baixa quanto a de qualquer outro PdM aliado, eles não exigem planilhas completas. Compre esses PdMs como Contatos (pág. 48) ou Grupos de Contatos (pág. 62).

Identidades

A essa altura, você já deve ter uma ideia da aparência do personagem e de quem ele é... mesmo assim esta pode ser apenas uma das várias faces que ele mostrará ao mundo. A maioria das pessoas tem apenas uma identidade, mas um criminoso, um espião, um super ou um justiceiro podem ter várias identidades.

Uma identidade alternativa *funcional* tem um custo em pontos de personagem; v. Identidade Alternativa (pág. 63). Por outro lado, uma identidade que exige muito esforço e dinheiro para ser mantida pode se qualificar como a desvantagem Identidade Secreta (pág. 145). Além disso, se *não* possuir uma identidade legítima, o personagem fica Apagado (pág. 39).

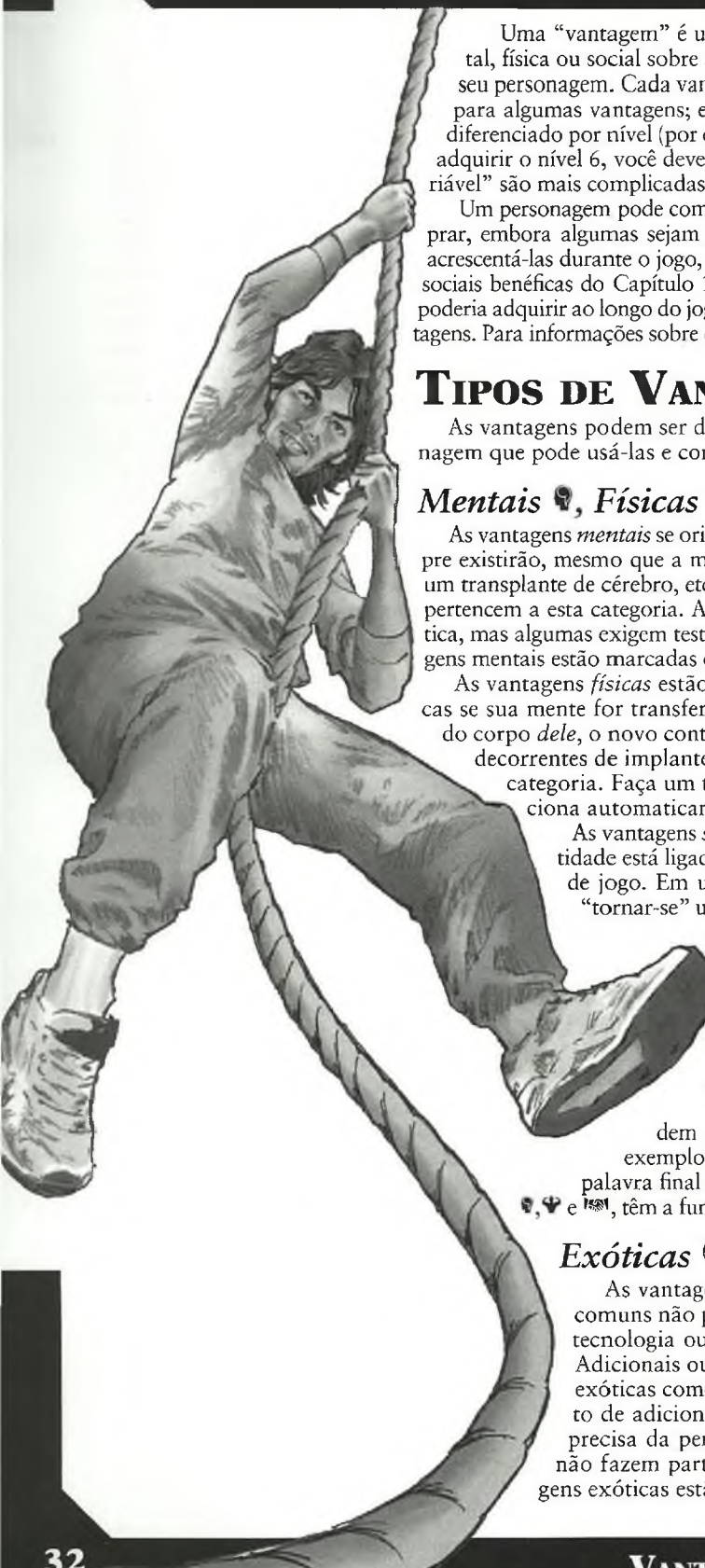
Pseudônimos

Em muitos países — inclusive hoje em dia nos Estados Unidos — a utilização de um nome falso para manter a privacidade é legalizada, desde que a pessoa não tente fraudar ou adulterar registros públicos. Você pode alugar um apartamento com o nome "Sr. Smith", pagando em dinheiro, sem o menor problema, mas não pode tirar uma carteira de motorista legalmente. Esse tipo de "identidade superficial" não custa nenhum ponto de personagem e é muito popular entre atores e astros do rock (que usam "nomes artísticos"), escritores (na forma de nomes literários) e membros da realeza, durante viagens.

Identidades Temporárias

Qualquer pessoa pode ter uma Identidade Alternativa (pág. 63) elaborada às pressas ou de má qualidade. Apesar de útil, essa identidade falsa acabará sendo descoberta e eliminada (e seu usuário perseguido!). Esse tipo de identidade não é considerado uma vantagem e não custa pontos; compre-a com dinheiro.

Uma Identidade Temporária padrão tem vida útil garantida de uma semana. Ao fim desse período, o Mestre deve jogar 3d. Se obtiver um resultado menor ou igual a 8, as autoridades descobrem os registros falsos. Caso contrário, a identidade é mantida por mais uma semana, quando o processo se repete — exceto que o "teste de descoberta" recebe um bônus cumulativo de +1 para cada semana depois da primeira (resultado menor ou igual a 9 no final da segunda semana, menor ou igual a 10 no final da terceira e assim por diante).

O preço de uma Identidade Temporária é negociável e depende dos contatos e das perícias do personagem e do cenário. Quanto mais barata for a identidade, maior será a frequência com que o Mestre deve jogar os dados — uma identidade alternativa com um preço muito baixo pode servir apenas por um dia, com testes diários! As identidades mais caras — que duram mais ou têm um valor alvo mais baixo no primeiro teste — também podem estar disponíveis.

Um indivíduo Apagado (pág. 39) *pode* usar uma Identidade Temporária.

Identidade Alternativa vs. Identidade Secreta

Uma Identidade Secreta (pág. 145) não é a mesma coisa que uma Identidade Alternativa (pág. 63). Se não houver registros falsos para manter a Identidade Secreta, ela não conta como uma Identidade Alternativa. Por outro lado se o personagem só estiver usando a Identidade Alternativa para obter uma conta bancária secreta e nunca "viver" essa identidade, ela não conta como uma Identidade Secreta.

Capítulo Dois:
Vantagens

Uma "vantagem" é uma característica útil que resulta em uma "superioridade" mental, física ou social sobre alguém que, em outros aspectos, tem as mesmas habilidades que seu personagem. Cada vantagem tem um custo em pontos de personagem. Esse valor é fixo para algumas vantagens; enquanto outras podem ser compradas em "níveis", a um custo diferenciado por nível (por exemplo, Visão Aguçada custa 2 pontos/nível, portanto, se quiser adquirir o nível 6, você deve pagar 12 pontos de personagem). As vantagens com custo "Variável" são mais complicadas — para maiores detalhes leia a descrição da vantagem desejada.

Um personagem pode começar o jogo com tantas vantagens quantas você for capaz de comprar, embora algumas sejam proibidas para certos tipos de personagem. Você também pode acrescentá-las durante o jogo, com a permissão do Mestre. Por exemplo, todas as características sociais benéficas do Capítulo 1 (Status, Riqueza etc.) representam vantagens que o personagem poderia adquirir ao longo do jogo. A magia e a tecnologia avançada também podem conceder vantagens. Para informações sobre como acrescentar vantagens durante o jogo, consulte o Capítulo 9.

Tipos de Vantagens

As vantagens podem ser divididas em categorias abrangentes que ditam o tipo de personagem que pode usá-las e como elas funcionam durante o jogo.

Mentais, Físicas e Sociais

As vantagens *mentais* se originam da mente ou até mesmo da *alma* do personagem. Elas sempre existirão, mesmo que a mente do personagem esteja em outro corpo, devido à possessão, um transplante de cérebro, etc. As características mágicas, psíquicas e espirituais normalmente pertencem a esta categoria. A maioria das vantagens deste tipo funciona de maneira automática, mas algumas exigem testes de IQ, Percepção ou Vontade para serem utilizadas. As vantagens mentais estão marcadas com o símbolo.

As vantagens *físicas* estão ligadas ao corpo do personagem. Ele perde essas características se sua mente for transferida para outro corpo — já se outra mente assumir o controle do corpo *dele*, o novo controlador adquire as vantagens físicas em questão. As vantagens decorrentes de implantes biônicos ou coisas do gênero normalmente pertencem a esta categoria. Faça um teste de HT para ativar qualquer vantagem física que não funciona automaticamente. As vantagens físicas estão marcadas com o símbolo.

As vantagens *sociais* estão associadas à identidade do personagem. Se esta identidade está ligada a uma faceta do corpo ou da mente, isso dependerá do cenário de jogo. Em um cenário de fantasia, um demônio pode possuir um duque e "tornar-se" um nobre respeitável, em vez de um demônio temível. Já num futuro distante, é possível que as pessoas possam fazer um "upload" de suas mentes em novos corpos de maneira rotineira, sem que isso tenha qualquer efeito em sua posição social. Como sempre, o Mestre tem a palavra final. Lembre-se que esta categoria inclui vantagens como Hierarquia, Status, Riqueza e outras características relacionadas no Capítulo 1. As vantagens sociais estão marcadas com o símbolo.

Muitas vantagens exóticas e sobrenaturais (veja a seguir) podem pertencer a mais de uma dessas categorias. Isso é indicado (por exemplo, como /) nos casos apropriados. Novamente, o Mestre tem a palavra final sobre a categoria à qual a vantagem está associada. Os símbolos , e , têm a função de auxiliar na tomada de decisão do MJ, não de substituí-las.

Exóticas, Sobrenaturais e Mundanas

As vantagens *exóticas* representam características que os seres humanos comuns não podem ter sem passarem por uma modificação corporal de alta tecnologia ou alguma adulteração semelhante; como, por exemplo, Braços Adicionais ou Visão da Morte. Muitos não-humanos apresentam vantagens exóticas como características raciais, mas isso também não dá a eles o direito de adicionar outras desse tipo de características livremente. Um jogador precisa da permissão do Mestre para adicionar características exóticas que não fazem parte do modelo racial do personagem (v. Capítulo 7). As vantagens exóticas estão marcadas com o símbolo.

As vantagens *sobrenaturais* são impossíveis de se observar na natureza e não podem ser justificadas pela ciência — nem mesmo pela "superciência". Elas dependem da intervenção divina, da magia, do psiquismo, etc. Um exemplo clássico é o talento mágico (v. Aptidão Mágica, pág. 40). As características sobrenaturais diferem das exóticas no sentido que qualquer um pode ter um dom sobrenatural — até mesmo um ser humano "normal", se o Mestre o permitir. Essas características não classificam o personagem automaticamente como um alienígena ou um mutante. As vantagens sobrenaturais estão marcadas com o símbolo ✱.

As vantagens *mundanas* representam superioridades inatas ou adquiridas e aptidões que qualquer um pode ter. Normalmente, não existem restrições sobre que tipo de personagem pode ter uma vantagem desse tipo. As vantagens mundanas não levam nenhum símbolo — se você não vir os símbolos ou ✱, a vantagem é mundana e está disponível para todos os personagens — *com a permissão do Mestre, claro*. Esta última observação é muito importante! Algumas características mundanas se destinam à campanhas cinematográficas (v. *Campanha Cinematográfica*, pág. 488) e o Mestre pode proibi-las em jogos mais realistas. As características cinematográficas sempre são indicadas com clareza no texto.

Vantagens Potenciais

Às vezes, você vai cruzar com vantagens que gostaria que seu personagem tivesse, mas que não fariam sentido no começo da carreira dele, ou talvez você não tenha mais pontos de personagem para comprá-las! Ou talvez você simplesmente queira começar a carreira do personagem com um potencial ainda não alcançado, como inúmeros heróis da ficção. Nessas situações, o Mestre pode permitir que você pague 50% do custo de uma vantagem como "entrada", para adquiri-la mais tarde.

Quando for comprar uma *vantagem em potencial* desse tipo, sente-se com o Mestre e estabeleça as condições de jogo nas quais o personagem irá adquirir a característica desejada. Quando essas condições forem satisfeitas, o jogador deve usar pontos de personagem adquiridos para pagar pela outra metade da característica o mais rápido possível; consulte a seção *Desenvolvimento Durante a Aventura* (pág. 290). O Mestre também pode conceder benefícios parciais ou deixar o personagem sem o controle da vantagem, dependendo da característica, até que o jogador acabe de pagar pela vantagem — adquirindo então todos os benefícios de, ou controle sobre, ela.

Alguns exemplos de vantagens potenciais incluem:

Herdeiro: O personagem está destinado a herdar riquezas ou um título. O Mestre decide quando isso irá acontecer. Nesse momento, o jogador adquire o Status Riqueza ou outros privilégios sociais que custem o dobro do valor em pontos de personagem gastos como entrada para essa característica. Enquanto isso não acontece, o personagem tem um valor adicional de renda, modificadores de reação, etc., iguais à metade do que ele está destinado a ter. Por exemplo, um personagem que herdará +2 de Status [10] e um nível de riqueza Confortável [10], deve pagar 10 pontos pela vantagem Herdeiro e, como resultado, receberá +1 de bônus de Status e 50% a mais de recursos iniciais.

Vantagem de Schrödinger: O jogador deve especificar que num dado momento crítico da aventura, quando tudo parecer perdido, o personagem irá descobrir uma nova habilidade que custa o dobro dos pontos de personagens gastos durante sua criação, algo que o ajudará a eliminar o problema. Nesse momento, você deve gastar de imediato os pontos que faltam para pagar pela nova habilidade. Esta é uma opção *poderosa* e, a fim de manter a brincadeira justa, os pontos gastos com antecedência não devem trazer benefícios até que o personagem descubra seu talento oculto.

Vantagem Secreta: O personagem *ainda não sabe* que tem uma determinada vantagem! O Mestre irá escolher uma vantagem ou um conjunto de vantagens que custa o dobro dos pontos dedicados durante a criação do personagem, mas não dirá ao jogador, nem dará qualquer pista! O Mestre irá então revelar a verdade num momento dramático adequado. Até lá, a vantagem trará os benefícios de sempre — mas não estará sob o controle do jogador e, portanto, ele não pode contar com eles. A vantagem passa a funcionar normalmente quando for revelada e paga por completo.

A Origem das Vantagens

Quando selecionar vantagens exóticas ou sobrenaturais para um personagem, o jogador deve inventar uma justificativa para essas habilidades que combine com o cenário de jogo: biologia, alta tecnologia, dom divino, etc. Uma explicação para as capacidades do personagem e que estejam em sincronia com o cenário, ajudam a criar uma "visão" melhor do personagem, assim como possíveis "ganchos de aventura" para o Mestre.

Em geral, essas origens só representam efeitos especiais. Por exemplo, se seu personagem tiver garras, a ação de expô-las deve obedecer às regras descritas na vantagem Garras (pág. 61), independente de elas serem naturais, cibernéticas ou uma dádiva do Deus Tigre. No entanto, às vezes o personagem irá se deparar com coisas que só afetam ou são afetadas por uma classe específica de habilidades. Além disso, o Mestre pode definir que um talento com uma origem específica é mais ou menos efetivo em determinadas situações. Nesses casos, é importante saber *como a vantagem funciona*.

A maioria dos personagens só tem uma origem para todas as suas habilidades, mas se quiser, o jogador pode escolher origens diferentes para cada uma das vantagens de seu personagem — sujeitas à aprovação do Mestre. O MJ dirá quais as origens disponíveis na campanha. Alguns exemplos incluem:

Biológica: Características inatas (únicas ou integrantes da formação racial do personagem) e mutações. A ciência médica é capaz de detectar e analisar esses traços e, em níveis tecnológicos elevados, adicioná-los ou suprimi-los por meio da engenharia genética, implantes ou cirurgia.

Chi: Poderes que se originam da "força interior" dos lutadores de artes marciais e Mestres de ioga (também conhecidos como *ki* e *prana*). Doenças e outros males podem ocasionalmente enfraquecer essas habilidades, desequilibrando o *yin* e o *yang* do personagem.

Cósmica: Habilidades que emanam do próprio universo ou que desafiam a razão. Esta opção está reservada aos deuses, espíritos poderosos, indivíduos super, etc. Se a habilidade do personagem produzir efeitos que só outros poderes cósmicos são capazes de combater, ela deve ser considerada uma ampliação; consulte a vantagem Cósmica (pág. 105).

Divina: Uma dádivas dos deuses (se *o personagem* for um deus, utilize a origem cósmica). Em áreas onde o deus do personagem é pouco reverenciado — por exemplo, onde existe um templo importante de um deus rival ou em uma terra estrangeira onde o deus não é conhecido — suas habilidades podem ser reduzidas ou não estar disponíveis.

Tecnológica: Implantes não-biológicos em personagens biológicos, assim

como *todas* as habilidades de *ciborgue*, robôs e veículos. Sensores podem detectar e analisar essas características e é possível que certas contramedidas de alta tecnologia consigam neutralizá-las.

Mágica: Talentos que atraem energia mágica, ou *mana*. Não é necessário que o próprio personagem seja um mago — esta categoria também abrange efeitos mágicos duradouros como encantamentos pessoais que possam ter sido colocados sobre o personagem. Se os dons do personagem não funcionarem em áreas sem mana e sofrerem uma penalidade de -5 em ambientes com nível baixo de mana (como as mágicas; v. pág. 235), então ele sofre uma limitação (pág. 110): Sensível à Mana, -10%.

Psíquica: Vantagens que se originam do poder da mente. Na maioria dos cenários onde há poderes psíquicos, também há drogas, bugigangas e poderes antipsíquicos capazes de detectar o psiquismo e destruí-lo. Nesses casos, eles devem ser comprados com uma limitação especial; v. o Capítulo 6.

Espiritual: Habilidades ativadas pela invocação de espíritos. O personagem *parece* ser apenas o foco desses efeitos, mas na verdade, essas criaturas sobrenaturais ficam sob o controle do invocador. Obviamente, se o espírito não conseguir chegar até o personagem, suas habilidades não funcionam.

Ativando e Desativando Vantagens

Uma vantagem que não incomoda o personagem (ex., Intuição), que precisa estar sempre ativa para funcionar (ex., Resistente) ou que reflete uma característica permanente da espécie do personagem (ex., Braços Adicionais), está *sempre ativa*. O personagem não é capaz de desativá-la.

A maioria das outras vantagens pode ser *ativada ou desativada à vontade*. Para isso, o personagem deve realizar a manobra Preparar por 1 segundo e a ativação ou desativação ocorrerá no término da manobra. Ao contrário de algumas perícias e mágicas, isso não requer concentração; ativar uma vantagem é um processo natural e não pode ser "interrompido". A condição padrão (enquanto o personagem estiver dormindo, inconsciente, etc.) é "ativada".

Ataques — principalmente Atribulação (pág. 44), Retenção (pág. 85) e Ataque Inato (pág. 42) — só estão "ativados" enquanto o personagem estiver atacando. Uma vantagem como essas exige uma manobra Ataque de 1 segundo para ser utilizada; o personagem *não é capaz* de mantê-la ativada continuamente sem uma ampliação especial.

Exceções a essas diretrizes são explicitamente indicadas no texto.

O que é Permitido

O Mestre deve determinar quais características exóticas e sobrenaturais são permitidas e quem pode tê-las em sua campanha. Em um cenário futurista e "transumano", o MJ pode dizer que é possível acrescentar determinadas vantagens exóticas por meio de modificações cirúrgicas ou genéticas e proibir a existência de vantagens sobrenaturais. Em um jogo de horror ambientado na década de 1920, o Mestre pode permitir habilidades sobrenaturais, mas proibir as exóticas. Já numa campanha de super-heróis, o Mestre pode permitir que os jogadores comprem o que quiserem — contanto que tenham pontos suficientes — vetando apenas características problemáticas caso a caso. Os jogadores devem desenvolver o hábito de enxergar esses símbolos como um pedido de permissão ao Mestre.

Lista de Vantagens

Abafador de Mana

10 pontos/nível

O personagem anula a energia mágica ("mana") que existe ao seu redor, dificultando ou impossibilitando que outros personagens façam mágicas. Ele *não é capaz* de fazer mágicas, nem pode ter qualquer nível de Aptidão Mágica.

Cada nível de Abafador de Mana (até um máximo de três) reduz o nível de mana local em um ponto, mas apenas para o personagem e outras pessoas ou objetos com os quais estiver em contato. Exemplo: um feiticeiro não encontraria nenhuma barreira se quisesse lançar uma bola de fogo contra o personagem, mas teria dificuldade em usar a magia para transformá-lo em pedra ou ler sua mente. Para maiores detalhes, consulte Mana (pág. 235).

Ampliações Especiais

Ativada ou Desativada à Vontade: O personagem é capaz de desativar esse poder — por exemplo, para que um mago aliado possa afetá-lo ou agir dentro da sua área de efeito. +100%.

Efeito de Área: A habilidade do personagem afeta tudo o que se encontra em uma área em torno dele. O primeiro nível de Efeito de Área dá ao personagem um raio de 1 metro. Os níveis seguintes dobram esse raio, como de costume; consulte *Efeito de Área* (pág. 105). +50%/nível.

O Abascanto, assim como seu nível preciso, pode ser reconhecido por qualquer mago que olhe para a aura do personagem ou por qualquer pessoa que faça uma mágica sobre ele. Um personagem com Resistência à Magia não é capaz de fazer nenhuma mágica.

Abascanto (Resistência à Magia)

2 pontos/nível

O personagem tem mais chance de não ser afetado pela magia. O nível de Resistência à Magia dele é subtraído do nível de habilidade de qualquer outro personagem que faça uma mágica nele. Por exemplo, se um personagem tem Resistência à Magia 3, qualquer mago sofre uma penalidade de -3 em suas mágicas contra ele, enquanto ele recebe um bônus de +3 para resisti-las. Além disso, o personagem pode fazer um teste de HT + Resistência à Magia para resistir aos efeitos de elixires mágicos. *Não* é possível "desligar" esta vantagem para receber acesso a mágicas benéficas (a fim de curá-lo, por exemplo) ou beber elixires!

O Abascanto só interfere com mágicas lançadas *diretamente sobre o personagem*. Ela não o defende de mágicas de projéteis (que são feitas na mão do

feiticeiro e arremessadas contra o personagem), de ataques com armas mágicas e de mágicas de adivinhação lançadas diretamente contra ele. Resistência à Magia também não tem nenhum efeito sobre poderes sobrenaturais que não são mágicos; ex., milagres divinos, poderes psíquicos ou os poderes inatos de espíritos.

O Abascanto, assim como seu nível preciso, pode ser reconhecido por qualquer mago que olhe para a aura do personagem ou por qualquer pessoa que faça uma mágica sobre ele.

Esta vantagem *não pode* ser combinada com Aptidão Mágica. Na verdade, um personagem com Resistência à Magia não é capaz de fazer nenhuma mágica (embora ainda seja capaz de usar armas mágicas).

Ampliações Especiais

Ampliada: Sua Resistência à Magia não interfere com a habilidade de conjurar mágicas *do personagem*. Isso permite que ele tenha tanto Aptidão Mágica quanto Resistência à Magia. +150%.

Abençoado

10 pontos ou mais

O personagem está sintonizado com um deus, senhor demoníaco, grande espírito, poder cósmico, etc. Essa benção pode assumir diversas formas, mas em todos os casos, o personagem perderá a vantagem se não conseguir agir de acordo com as regras e valores da entidade.

Abençoado: De vez em quando, o personagem recebe sabedoria da entidade. Após comungar (por meio de meditação, oração, etc.) por pelo menos uma hora, o personagem recebe visões ou presságios sobre eventos futuros. Estabeleça os detalhes em conjunto com o Mestre; ex., o Deus do Fogo pode exigir que o personagem fique olhando fixamente para chamas durante uma hora, para depois enviar suas revelações. O Mestre faz secretamente um teste contra a IQ do personagem para ver se ele recebe alguma informação útil. Entretanto, o ritual é extenuante; no final dessa uma hora, o personagem perde 10 PF. Como um benefício secundário, os seguidores da entidade percebem o status especial do personagem, que recebe um bônus de reação de +1 na presença deles. *10 pontos.*

Muito Abençoado: Funciona da mesma maneira que o caso anterior, mas o teste de IQ para interpretar as visões recebe um bônus de +5 e o bônus de reação dos seguidores é de +2. *20 pontos.*

Feitos Heroicos: A bênção concede ao personagem a habilidade de realizar um feito heroico. Uma vez a cada sessão de jogo, ele pode adicionar 1 dado à ST, DX ou HT (outras características, como Deslocamento Básico, ficam a critério do Mestre). O jogador deve especificar a característica que será aprimorada no momento que compra a vantagem. O bônus dura 3d segundos, depois dos quais as habilidades do personagem voltam ao normal e ele fica sujeito a todas as penalidades acumuladas durante o momento "heroico" (ex., se a bênção aumentar o número de PV do personagem e ele for reduzido a -5xPVInicial, mas não a -5xPVInicial "abençoado", o personagem morrerá quando os PV adicionais sumirem — a menos que receba algum tipo de cura antes). *10 pontos.*

O Mestre pode estipular bênçãos adicionais.

Adaptabilidade Cultural

10 ou 20 pontos

O personagem está familiarizado com uma grande variedade de culturas. Quando interage com elas, ele nunca sofre uma penalidade de -3 devido ao "desconhecimento cultural" descrito na seção *Cultura* (pág. 23). Essa é definitivamente uma habilidade cinematográfica! O custo em pontos depende do nível de familiaridade.

Adaptabilidade Cultural: O personagem está familiarizado com todas as culturas de sua própria raça. *10 pontos.*

Xeno-Adaptabilidade: O personagem está familiarizado com todas as culturas do cenário, independente da raça. *20 pontos.*

Adaptação ao Terreno

0 a 5 pontos

O personagem não sofre penalidades na DX e no Deslocamento em um tipo específico de terreno instável: areia, gelo, neve, etc. O custo depende do que é permitido fazer:

O personagem é capaz de agir normalmente em um tipo específico de terreno instável. Contudo, sobre o chão sólido, ele sofre às mesmas penalidades que as pessoas experimentam no tipo de terreno que ele escolheu: *0 ponto.*

O personagem é capaz de agir com DX e Deslocamento totais tanto no chão sólido *quanto* em um determinado tipo de terreno instável à sua escolha: *5 pontos.*

É necessário comprar essa habilidade separadamente para cada tipo de terreno.

Aderência

20 pontos

O personagem é capaz de andar ou rastejar em muros e tetos, podendo interromper o percurso a qualquer momento, pois adere à superfície sem nenhum risco de queda. Nenhum desses feitos exige um teste de Escalada, desde que o personagem consiga aderir àquele tipo de superfície. Enquanto usar Aderência, um personagem pode se mover metade de seu Deslocamento Básico.

Se o personagem estiver caindo e tentar se segurar em uma superfície vertical para amenizar o impacto, o Mestre primeiro deve decidir se existe alguma coisa ao alcance dele. Em caso positivo, permita um teste de DX para ver se ele consegue tocar o objeto e um teste de ST — com uma penalidade de -1 para cada 5 metros já percorridos na queda — para que ele se segure. No caso de um sucesso, a queda é interrompida. Caso contrário, o personagem continua caindo, mas pode subtrair 5 metros da altura da queda por ter desacelerado durante a tentativa de Aderência. As variações na gravidade afetam essas distâncias; ex., em 0,5 G, o teste de ST sofreria uma penalidade de -1 para cada *10 metros.*

Limitações Especiais

Específico: O personagem só é capaz de aderir a uma determinada substância. O valor para materiais comuns, como tijolo, metal, rocha ou madeira, é -40%; o valor para materiais incomuns, como barro, gelo ou borracha, é -60%; o valor para materiais absurdos, como chocolate, é -80%.

Agente Cativante

V. Talento, pág. 90

O Mestre deve determinar quais características exóticas e sobrenaturais são permitidas e quem pode tê-las em sua campanha.

Aliados

Variável

Muitos heróis ficcionais têm parceiros — camaradas leais, associados fiéis, empregados confiáveis ou amigos de infância — que os acompanham em suas aventuras. Esses parceiros são "Aliados".

Num certo sentido, os PdJs que participam da aventura com um personagem também são seus aliados. Mas nem sempre é possível confiar neles. Muitas vezes, eles são pessoas conhecidas casualmente, encontradas pela

Embora normalmente estejam de acordo com as proposições do personagem, os Aliados não são marionetes — mais cedo ou mais tarde eles vão discordar.

primeira vez há algumas horas em uma taverna de beira de estrada. Esses indivíduos têm seus próprios objetivos, motivações e ética, que podem ou não coincidir com os do personagem.

Um PdM Aliado, por outro lado, é inteiramente confiável. É possível que ele e o personagem tenham lutado lado a lado em uma longa guerra, treinado com o mesmo Mestre ou crescido na mesma vila. Os dois confiam tacitamente um no outro. Eles viajam e lutam juntos, dividem as provisões em épocas difíceis e se revezam na vigia durante a noite.

Embora normalmente estejam de acordo com as proposições do personagem, os Aliados não são marionetes — mais cedo ou mais tarde eles vão discordar. Um aliado pode tentar dissuadir um PdJ de um plano que lhe pareça insensato e, se não conseguir convencer seu amigo a abandonar o plano, pode se recusar a cooperar. Um Aliado pode até mesmo trazer problemas para o personagem, metendo-se em brigas, sendo preso, insultando um membro da alta nobreza... É claro que esse mesmo Aliado também vai tentar ajudar o personagem quando ele se meter em encrencas similares.

O Mestre não deve recompensar com pontos de personagem os jogadores cujos personagens traírem, atacarem ou colocarem desnecessariamente um Aliado em perigo durante uma sessão de jogo. Se essa ação for gritante, prolongada ou grave, a traição destruirá a confiança entre o personagem e seu Aliado e ele partirá para sempre. Nesses casos, os pontos de personagem que foram gastos com ele não devem ser restituídos. Não existe nenhum problema em colocar um aliado em perigo, desde que *o PdJ enfrente o mesmo perigo* e seja um líder responsável.

O custo em pontos de um Aliado depende de seu poder e frequência de participação. Apenas PdJs que escolhem PdMs como aliados pagam pontos pelo privilégio. Dois PdJs podem ser "aliados" mútuos sem gastar nenhum ponto de personagem, assim como dois PdMs — e PdMs *nunca* pagam pontos para ter PdJs como Aliados. Um Aliado consiste em um assistente PdM habilidoso para um PdJ.

Poder do Aliado

Consulte a tabela abaixo para determinar quantos pontos o jogador deve gastar com o Aliado de seu personagem. "Total de Pontos" é total de pontos do Aliado expresso em um percentual dos pontos inicial do PdJ; "Custo" representa o custo do Aliado. Se o total de pontos do Aliado cair entre duas categorias, use o percentual *maior*.

Total de Pontos	*Custo*
25%	ponto
50%	2 pontos
75%	3 pontos
100%	5 pontos
150%	10 pontos

Não são permitidos Aliados com mais de 150% dos pontos iniciais do PdJ; considere esses PdMs como Patronos (pág. 75). *Exceção: A progressão acima se estende indefinidamente para Aliados* não-sencientes (IQ 0); cada +50% dos pontos iniciais do PdJ custa +5 pontos de personagem.

Aliados criados com até 100% dos pontos iniciais do PdJ também *podem ser* Dependentes (pág. 130). Some os custos de Aliado e Dependente e considere essa combinação como uma característica única: uma vantagem se o custo total for positivo ou uma desvantagem se for negativo.

Grupos de Aliados

Um jogador pode comprar quantos Aliados seus pontos de personagem permitir. Normalmente, cada Aliado é uma vantagem independente, mas é possível tratar um grupo de Aliados relacionados como uma característica única para economizar espaço na planilha de personagem. No caso de um grupo de indivíduos com suas próprias habilidades e planilhas, some os custos de cada Aliado para descobrir o valor do grupo, ajuste o custo total de acordo com a frequência de participação e, em seguida, aplique os modificadores especiais.

No caso de um grupo com mais de cinco aliados *idênticos e intercambiáveis* que compartilham uma mesma planilha — como um bando de valentões ou um enxame de abelhas mecânicas — calcule o custo em pontos de um único membro do grupo e multiplique esse custo de acordo com a tabela abaixo para chegar ao custo total do grupo.

Tamanho do Grupo	*Multiplicador*
6-10	x6
11-20	x8
21-50	x10
51-100	x12

Adicione x6 ao multiplicador para cada aumento de dez vezes (ex., x30 para 100.000 Aliados). O Mestre pode exigir a vantagem Antecedentes Incomuns (pág. 39), se o jogador quiser hordas de Aliados, ou até mesmo proibir grupos a

Frequência de Participação

Mesmo que o jogador pague pontos de personagem para manter um relacionamento produtivo com um PdM ou receba pontos no caso de um relacionamento problemático, é improvável que o PdM seja uma presença constante nas aventuras. Cada aliado ou inimigo possui uma *frequência de participação* e só aparecerá numa determinada aventura se o Mestre obtiver um resultado menor ou igual a essa frequência de participação numa jogada com 3d no início da aventura. A maneira como o PdM irá interagir com o personagem se a jogada for bem-sucedida dependerá da natureza do relacionamento entre eles.

A frequência de participação só multiplica o custo em pontos de um PdM Associado (pág. 31) *depois* que o seu nível de poder e o tamanho do grupo forem determinados (da maneira apropriada), mas *antes* de quaisquer modificadores especiais.

Constantemente (nenhum teste necessário): *x4*. O PdM está sempre presente. Este nível normalmente é reservado a PdMs — normalmente Aliados — que são implantados, usados como vestimentas ou que estão ligados ao personagem de alguma forma sobrenatural.

Quase o tempo todo (resultado menor ou igual a 15): *x3*.

Bastante frequência (resultado menor ou igual a 12): *x2*.

Com frequência (resultado menor ou igual a 9): *x1*.

Esporadicamente (resultado menor ou igual a 6): *x1/2 (arredondado para cima)*.

partir de um determinado tamanho — embora ele possa permitir um exército ou outro grupo numeroso como um *Patrono*. Os multiplicadores de frequência de participação e os modificadores especiais (se houver algum) devem ser aplicados ao custo final do grupo.

Frequência de Participação

Escolha uma frequência de participação (pág. 36). Se um Aliado aparecer no início da aventura, ele acompanhará o personagem por toda ela.

Aliados no Jogo

Assim como acontece com os Dependentes (pág. 130), o Mestre deve ajustar as habilidades de um Aliado a fim de mantê-lo com um percentual fixo do valor de pontos do personagem, na medida em que este também ganha pontos. Isto manterá os custos do aliado e da vantagem como uma constante. O Mestre decide como o Aliado evolui, embora ele possa pedir a opinião do jogador.

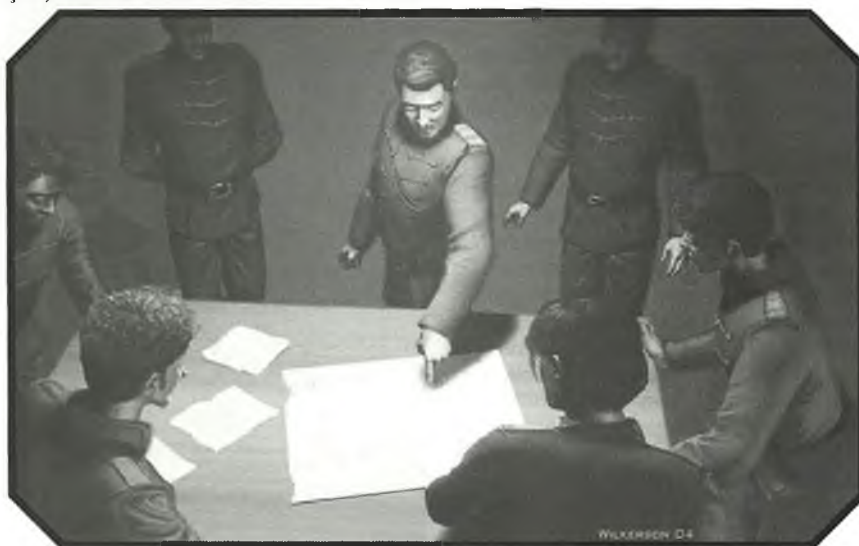
Se o Aliado do personagem morrer, mas isso não for culpa do personagem, o Mestre não deve penalizá-lo. O jogador deve ser permitido usar os pontos gastos no aliado falecido para criar um novo Aliado. Esse novo relacionamento deve se desenvolver aos poucos, mas o Mestre pode permitir que esse PdM se torne um Aliado imediatamente se o personagem tomar alguma ação para conquistá-lo (salvar a vida dele, por exemplo). Isso é especialmente apropriado em culturas onde dívidas de honra são levadas a sério!

Se um personagem decide se separar amigavelmente de seu Aliado, o Mestre também não deve impor penalidades. O jogador deve ser permitido usar os pontos gastos na criação do primeiro Aliado para comprar um novo Aliado que seu personagem conheceu — ou virá a conhecer — durante a aventura. Se o Mestre permitir, o jogador pode trocar os pontos que sobraram nessa transição por dinheiro (pág. 26), refletindo, por exemplo, uma espécie de presente de despedida.

Familiares

Magos, telepatas, etc., costumam estar ligados de modo sobrenatural a Aliados especiais conhecidos como *familiares* — normalmente animais ou espíritos.

Crie as habilidades básicas do familiar juntamente com o Mestre, começando com o modelo racial de uma criatura comum da mesma espécie. Se o IQ racial do familiar for menor ou igual a 5, aumente-o no mínimo para 6. Se for preciso, considere recomprar a desvantagem Incapaz de Falar. A maioria dos familiares tem vantagens sobrenaturais: Vida Extra, no caso de gatos (afinal de contas, eles têm sete vidas!), Elo Mental e Diapsiquia para familiares capazes de transmitir pensamentos, etc.

Depois de definir as habilidades do familiar, estabeleça o total de pontos e o custo da criatura como se ele fosse um Aliado. Escolha também a frequência de participação, como de costume. Essa frequência pode indicar a constância com que o familiar está presente (no caso de um fracasso no teste de participação, talvez ele esteja dormindo ou fazendo um relatório para um lorde demoníaco) ou a frequência com que seus poderes funcionam (no caso de um fracasso no teste de participação, ele será como um membro comum

da espécie, sem utilizar ou conceder poderes especiais).

Este tipo de Aliado normalmente possui um ou mais modificadores especiais. Lacaio, Invocável e Empatia são comuns. Relutante também é muito típico para criaturas demoníacas ou de alguma formas malignas. Compre Habilidades Especiais apenas se o familiar conceder poderes ao personagem; ex., Pontos de Fadiga adicionais com os quais o personagem pode realizar mágicas ou vantagens exóticas ou sobrenaturais que simulem as habilidades do próprio familiar (como Voo para um pássaro). Lembre-se que o personagem não terá acesso a essas habilidades no caso de um fracasso no teste de participação, ou se o familiar estiver atordoado, perder a consciência ou morrer — ou, a critério do Mestre, se ele estiver em uma área onde seu elo especial não funciona. Compre essas habilidades com uma limitação de Acesso de -40%.: "Concedida pelo familiar".

Depois de calcular o custo do grupo (se apropriado) e multiplicá-lo pela frequência de participação, o jogador pode aplicar as ampliações e limitações a seguir.

Ampliações Especiais

Habilidades Especiais: O Aliado detém um poder desproporcional ao seu valor em pontos. Talvez ele tenha muito poder político ou acesso a equipamentos de NT superior a do personagem, ou talvez ele *conceda* poderes exóticos. Não use esta ampliação simplesmente porque o Aliado tem habilidades exóticas. Se os poderes dele forem muito incomuns, o jogador já estará pagando pontos adicionais por eles. Esse tipo de Aliado requer Antecedentes Incomuns, o que aumenta seu total em pontos e seu custo como Aliado. +50%

Invocável: Em vez de fazer um teste de participação no início da aventura para ver se o Aliado aparece, o personagem pode conjurá-lo. Para isso, ele realiza a manobra Concentrar e então faz o teste de frequência de participação. No caso de um sucesso, o Aliado aparece próximo dele. Se fracassar, não poderá invocá-lo novamente durante um dia inteiro. Dispensar o Aliado é uma ação livre, mas o personagem só pode fazê-lo se o aliado estiver fisicamente presente. +100%.

Lacaio: O Aliado continuará servindo o personagem independente de como for tratado. Isso pode acontecer por causa de uma programação, por medo, admiração ou falta de consciência. Entre os exemplos se incluem robôs, zumbis e escravos mágicos. O personagem está livre da obrigação usual de tratar bem seu Aliado. Maus tratos podem resultar em um colapso (mental ou físico) inconveniente, mas o Aliado não abandonará o personagem. Consulte Títere (pág. 94) para mais opções. +0% se o Lacaio tiver IQ 0 ou Mentalidade de Escravo (pág. 150), uma vez que os benefícios da lealdade completa são anulados pela necessidade de supervisão constante; caso contrário, +50%.

Limitações Especiais

Afinidade: Se o personagem ficar atordoado, for nocauteado, estiver sob controle mental, etc., o Aliado sofrerá o mesmo efeito. O contrário também acontece e, por isso, o personagem deve cuidar muito bem de seu amigo! -25% se a morte de um dos dois reduzir o outro a 0 PV; -50% se a morte de um dos dois *matar* automaticamente o outro. Se os ferimentos do personagem afetarem o Aliado, mas os ferimentos do Aliado não afetarem o personagem, reduza esses valores para -5% e -10%.

Relutante: O personagem obteve seu Aliado por meio da coerção (ex.: chantagem ou submissão mágica). O personagem não precisa tratá-lo tão bem quanto trataria um Aliado normal. No entanto, esse Aliado odeia o personagem e provavelmente agirá com base nesse sentimento, reduzindo o nível geral de confiabilidade entre eles. Se o personagem colocar um Aliado deste tipo em perigo ou ordenar que ele faça algo desagradável, o Aliado pode se rebelar (a critério do Mestre) se as consequências de fazê-lo forem menos graves do que cumprir a vontade do personagem. Um Aliado que se rebelar está perdido, junto com os pontos gastos nele. -50%.

Ambidestria

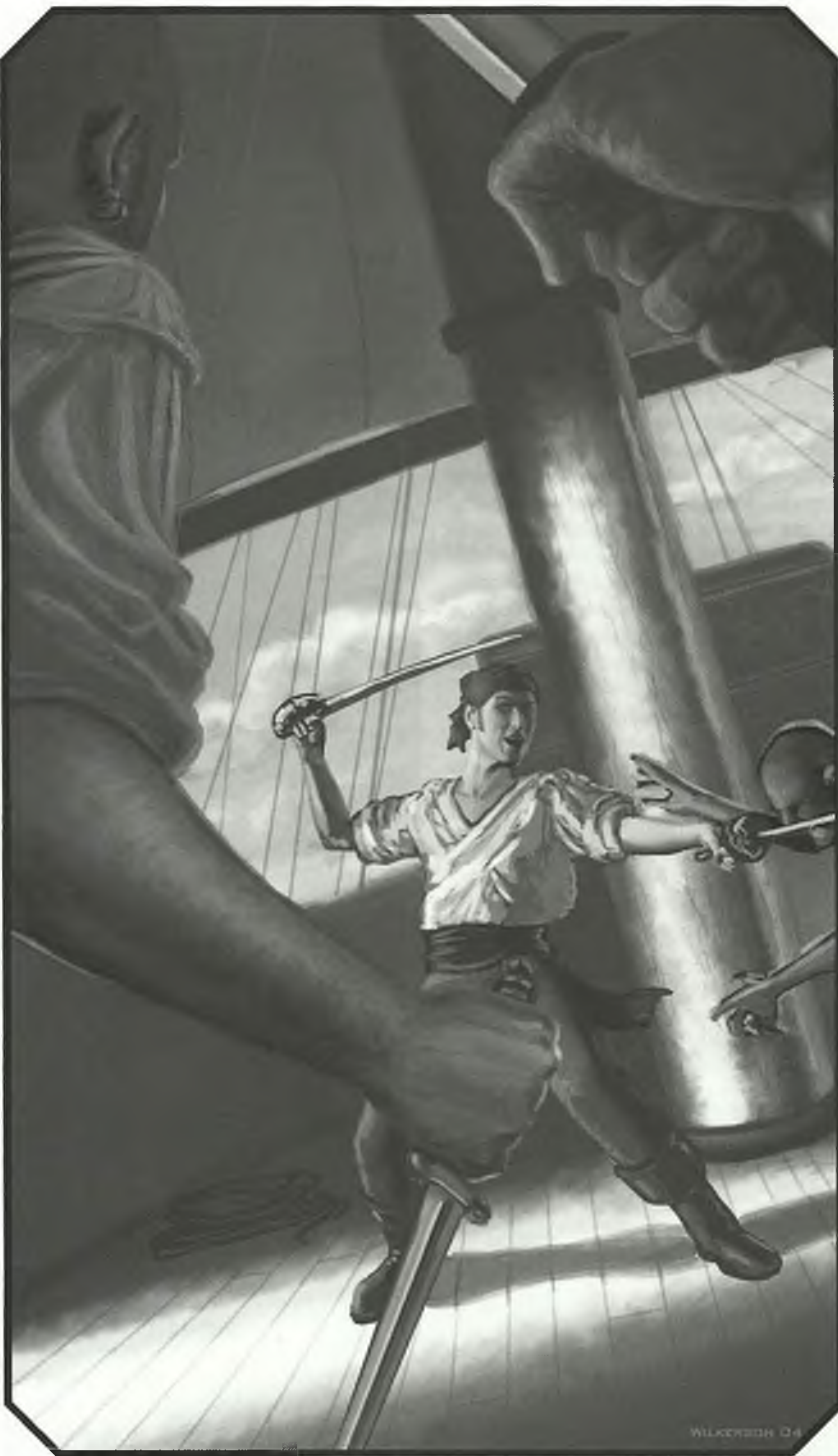
5 pontos

O personagem é capaz de lutar e manusear igualmente bem com qualquer uma das mãos e nunca sofre a penalidade de -4 na DX por estar usando a mão inábil (pág. 14). Lembre-se que isso *não* permite que o personagem realize ações adicionais durante o combate — para isso ele precisaria de um Ataque Adicional (pág. 42). Se um acidente ocorrer com qualquer um dos braços (ou mãos) do personagem, assuma que foi com o esquerdo.

Ampliador de Mana

50 pontos/nível

O personagem irradia energia mágica, ou "mana". Cada nível de Ampliador de Mana (dois, no máximo) aumenta em um ponto o nível de mana local, mas apenas para ele e pessoas ou objetos com os quais estiver em contato. Se mais de um personagem com esta vantagem puder aumentar o nível de mana, aplique apenas o *maior* valor, não acumule os efeitos.

Ampliador de Mana não confere diretamente a habilidade de fazer mágicas; para isso, é preciso adquirir Aptidão Mágica (pág. 40). No entanto, se conseguir aumentar a intensidade de mana para "alto" ou "muito alto", o personagem será capaz de fazer várias mágicas *sem* ter Aptidão Mágica! Para maiores detalhes, consulte *Mana* (pág. 235).

Esta habilidade tem algumas desvantagens: o personagem não pode ter Resistência à Magia e qualquer mago têm direito a fazer um teste de IQ + o nível de Aptidão Mágica do personagem para tentarem descobrir que ele possui essa característica. Em algumas campanhas, essa combinação pode forçar o personagem a se esconder de magos antiéticos!

O Mestre deve manter essa característica sob controle, pois ela é muito poderosa e pode ser facilmente explorada em cenários de fantasia.

Ampliações Especiais

Ativada ou Desativada à Vontade: O personagem é capaz de desativar esse poder a fim de privar os inimigos feiticeiros de seus benefícios (ou simplesmente para se esconder deles). +100%.

Efeito de Área: A habilidade do personagem afeta tudo o que se encontra em uma área ao redor dele. O primeiro nível de Efeito de Área corresponde a um raio de 1 metro. Os níveis seguintes dobram esse valor, como de costume; consulte *Efeito de Área* (pág. 105). +50%/nível.

Anfíbio

10 pontos

O personagem está adaptado para se movimentar sob a água. Suas perícias não estão sujeitas aos redutores provenientes de se trabalhar debaixo da água e ele é capaz de nadar com todo o seu Deslocamento Básico. No entanto, ele continua precisando de ar (v. *Não Respira*, pág. 73). Entre algumas características típicas se incluem a pele lisa — semelhante a de focas — e dedos com membranas.

Se o personagem só for capaz de se mover *na água*, ele deve adquirir a desvantagem Aquático (pág. 156).

Antecedentes Incomuns

Variável

Esta é uma vantagem abrangente que pode ser utilizada pelo Mestre para ajustar o total de pontos de qualquer personagem com habilidades especiais não muito comuns numa determinada campanha. "Habilidades especiais" pode significar habilidades cinematográficas, mágicas, vantagens exóticas (para um ser humano), vantagens sobrenaturais (para *qualquer* indivíduo) ou praticamente qualquer outra coisa — tudo depende do cenário. Os jogadores têm liberdade para sugerir Antecedentes Incomuns para o Mestre, mas ele deve julgar quais são aceitáveis e que custos e benefícios apresentam.

Exemplo 1: "Criado por magos" para justificar o acesso a mágicas pode ser considerado um efeito especial que vale 0 ponto em um mundo de fantasia onde a magia é comum, mas um Antecedente Incomum de 10 pontos em uma campanha de conspiração em que a magia é conhecida, mas mantida em segredo — e um Antecedente Incomum de 50 pontos ou simplesmente proibido em um jogo de terror em que um PdJ com poderes sobrenaturais acabaria diminuindo o suspense.

Exemplo 2: "Filha do Deus da Magia" para justificar a vantagem Impossível de Matar seria um Antecedente Incomum em qualquer cenário e valeria tanto quanto a própria vantagem — 50 pontos ou mais — se o Mestre a permitir.

Nem todo conceito incomum de personagem merece um Antecedente Incomum. O Mestre deve cobrar pontos apenas quando o personagem desfrutar de um benefício tangível. Por exemplo, não seria muito comum para um humano ser criado por lobos, porém, a menos que isso conceda a ele habilidades especiais (como Falar com Animais), esse fato só serve como pano de fundo e vale 0 ponto.

Apagado

10 pontos

O personagem não existe oficialmente. Nem mesmo as autoridades mais importantes da região sabem alguma coisa sobre ele. Em uma campanha fantástica, o PdJ é um "viajante misterioso"; adivinhações mágicas não servirão para descobrir detalhes conclusivos sobre seu passado ou sua verdadeira identidade. Em um mundo de alta tecnologia, ele não aparece nos registros públicos e, se existirem bancos de dados, não há neles qualquer prova de sua existência. É necessário que exista um motivo para isso; ex.: seus pais o esconderam depois do nascimento, ele foi considerado legalmente morto ou conseguiu de alguma forma destruir todos os registros sobre sua vida (explique como!).

Para manter essa situação, o personagem deve fazer negócios somente com dinheiro ou ações. Cartões de crédito e contas bancárias precisam ser fantasmas (ligadas a um código, não uma pessoa — como, por exemplo, "uma conta na Suíça",) ou criados com uma Identidade Temporária (pág. 31).

Se as autoridades investigarem o personagem, inicialmente vão supor que houve algum erro e ficarão cada vez mais preocupadas, pois não existe nenhuma informação sobre a vida do personagem. Por fim, tentarão prendê-lo. Se não conseguirem encontrá-lo, provavelmente desistirão. No entanto, se o pegarem, ele terá que passar por um longo interrogatório, possivelmente envolvendo torturas, sondas mentais ou coisas piores. Afinal de contas, uma pessoa sem qualquer registro não tem direitos... e os aliados do personagem terão muita dificuldade para provar que ele está preso, já que ele não existe oficialmente!

Apetrechos

5 pontos/apetrecho

O personagem parece ter sempre em mão exatamente o que precisa. Para cada nível da vantagem, uma vez a cada sessão de jogo, ele pode sacar uma pequena peça de equipamento que, por alguma razão, *estaria* carregando consigo. Esse "Apetrecho" permanece indefinido, até ser revelado — ele nem mesmo entra no jogo, até ser sacado; portanto, não pode ser danificado, perdido, roubado ou encontrado durante uma revista.

O Apetrecho tem que ser suficientemente pequeno para caber no bolso de uma jaqueta comum e atender a um dos seguintes critérios:

1. Um objeto que o personagem tenha comprado, mas que o jogador não declarou especificamente que estava sendo carregado. Exemplo: se tiver uma pistola e for emboscado enquanto dirige até a igreja, o personagem pode sacá-la, mesmo que a polícia tenha revistado seu veículo cinco minutos antes e não tenha achado a arma!
2. Um objeto que o personagem *provavelmente* possui e que está de acordo com o conceito do personagem, mas que é pequeno ou insignificante o bastante para não estar especificado. Exemplo: é bem possível que um policial tenha uma chave extra das algemas, ou que um mago tenha alguns olhos de salamandra. O Mestre tem a palavra final sobre o objeto, mas deve ser tolerante se o item está de acordo com a história do personagem.
3. Um dispositivo barato e amplamente disponível no nível tecnológico do personagem. Exemplo: se precisar acender o pavio de algumas bananas de dinamite, o personagem pode sacar uma caixa de fósforos — que funcionará mesmo que ele tenha acabado de tomar um banho no riacho involuntariamente.

O personagem pode sacar uma pequena peça de equipamento que, por alguma razão, estaria carregando consigo. Esse "Apetrecho" permanece indefinido, até ser revelado. Ele não pode ser danificado, perdido, roubado ou encontrado durante uma revista.

Cada Apetrecho disponível para o personagem durante uma sessão de jogo (máximo de três) custa 5 pontos. Lembre-se que esta habilidade não é realista! É possível que o Mestre queira limitá-la ainda mais, ou até mesmo proibi-la, em uma campanha realista.

Aparência

V. Níveis de Aparência, pág. 21

Uma aparência acima da média é considerada uma vantagem.

Desenvolvedores e Apetrechos

Personagens com a vantagem Desenvolvedor (pág. 52) têm mais liberdade de ação. Além dos objetos usualmente disponíveis, um Desenvolvedor pode especificar que seu Apetrecho é uma de suas criações (que continua tendo de ser pequena). Em vez de sacar uma bugiganga que já existe "do bolso", um Desenvolvedor pode usar seu Apetrecho para *construir* qualquer coisa que necessite. Ele ainda tem que possuir ou encontrar os materiais adequados e saber todas as perícias necessárias. O Mestre deve fazer em segredo um teste contra a perícia relevante do personagem com uma penalidade de -2 ou mais. No caso de um fracasso, o dispositivo não funciona (mesmo assim o Apetrecho se "desgasta"). No caso de uma falha crítica, o equipamento falha de maneira absurda!

Aptidão Mágica

5 pontos por Aptidão Mágica 0, +10 pontos/nível

O personagem é um adepto da magia. Esta vantagem está dividida em níveis. É possível adquirir Aptidão Mágica 0 antes de comprar os níveis mais altos.

Aptidão Mágica 0: Representa uma "consciência mágica" básica, um pré-requisito para se aprender magia na maior parte dos mundos. O Mestre faz um teste de Sentidos (pág. 358) quando o personagem *vê* um objeto encantado pela primeira vez e outro quando ele o *toca*. No caso de um sucesso, o personagem sabe intuitivamente que o objeto é encantado. Um resultado de 3 ou 4 também diz se a magia é benéfica ou perigosa, assim como sua força. Personagens sem Aptidão Mágica *não* têm direito a este teste! *5 pontos.*

Aptidão Mágica 1+: Níveis mais altos de Aptidão Mágica tornam muito mais fácil o aprendizado e utilização da magia. Adicione o nível desta vantagem à IQ do personagem quando ele estiver aprendendo mágicas. Exemplo: um personagem com IQ 14 e Aptidão Mágica 3 aprenderá todas as mágicas como se sua IQ fosse 17. Adicione também o nível de Aptidão Mágica à Percepção quando o personagem estiver fazendo um teste para sentir a presença de objetos encantados e à IQ quando estiver aprendendo a perícia Taumatologia (pág. 225).

Esta vantagem reduz o tempo necessário para se aprender novas mágicas durante o jogo (mas *não* o custo em pontos) em 10% por nível de Aptidão, até o tempo mínimo de 60% do tempo usual, no caso de personagens com Aptidão Mágica 4. Exemplo: um personagem com Aptidão Mágica 3 aprende mágicas em 70% do tempo usual.

Mágicas poderosas têm um nível mínimo de Aptidão Mágica como pré-requisito, por isso, tenha o cuidado de verificar esses pré-requisitos na *Lista de Mágicas* (págs. 242-253) quando estiver decidindo o nível de Aptidão Mágica do personagem. Lembre-se que níveis elevados de Aptidão Mágica permitem que o personagem consiga resultados poderosos, até mesmo com as mágicas mais básicas; v. *Aptidão Mágica e Efeitos* (pág. 237). O Mestre estabelece o nível máximo de Aptidão Mágica permitido para os PdJs. O nível 3 é apropriado para "fantasia clássica". *10 pontos/nível (além dos 5 pontos para Aptidão Mágica 0).*

Magos em Cenários Sem Magia

O uso da Aptidão Mágica fica mais complicado em um cenário sem magia. O personagem continua tendo a capacidade de detectar a magia, mas, até ele ganhar experiência, o Mestre não deve dizer "Aquele ídolo é mágico", e sim "Aquele ídolo tem uma aparência muito estranha para você, muito sinistra. Você sente que existe alguma coisa de especial nele".

Se pertencer a uma cultura sem magia, o personagem começa sem nenhuma mágica, mas pode aprender se tiver uma oportunidade. Quando entrar em um mundo mágico, todos aqueles que forem capazes de detectar sua aura reconhecerão nele o potencial de um poderoso usuário de magia. A maneira como eles reagirão vai depender do cenário.

Aptidão Mágica 0 custa 5 pontos para *todos* os magos, mas é possível aplicar *uma* das limitações a seguir aos 10 pontos/nível de Aptidão Mágica 1+. Uma Aptidão Mágica limitada às vezes é chamada de "Aptidão Mágica seletiva".

Limitações Especiais

Canção: O personagem tem que cantar para fazer mágicas. Ele nunca fica isento de ter que falar durante um ritual, mesmo nos níveis mais elevados (v. *Rituais Mágicos*, pág. 237) -40%.

Dança: O personagem tem que estar livre para realizar movimentos com o corpo quando for fazer mágicas. Ele nunca fica isento de ter que realizar movimentos durante um ritual, mesmo nos níveis mais elevados (v. *Rituais Mágicos*, pág. 237), mas não precisa falar *nada* para fazer suas mágicas. -40%.

Manifestação Diurna: O personagem só é capaz de usar seus poderes quando o sol está no céu — em média, entre 6h e 18h. Durante eclipses solares, ele não tem poderes! Os efeitos de outros eventos astronômicos ficam a critério do Mestre. Quando o sol se põe, o personagem *deixa de* ter habilidades mágicas, embora sua aura ainda revele que ele é um mago. Ele continua com seus poderes quando se encontra dentro de edifícios, em lugares subterrâneos e assim por diante; o que importa é a posição do sol. Com esta limitação, é possível saber automaticamente (se o personagem estiver acordado) quando falta um minuto para o nascer e o pôr-do-sol. -40%.

Manifestação Noturna: O personagem é capaz de usar seus poderes apenas quando o sol não está no céu — em geral, entre 18h e 6h. Quando o sol nasce, o personagem *deixa de* ter habilidades mágicas, embora sua aura ainda revele que ele é um mago. Ele continua com seus poderes quando se encontra dentro de edifícios, em lugares subterrâneos e assim por diante; o que importa é a posição do sol. Com esta limitação, é possível saber automaticamente (se o personagem estiver acordado) quando falta um minuto para o nascer e o pôr-do-sol. -40%.

Manifestação Obscura: O personagem só é capaz de usar seus poderes na escuridão. Independente da hora do dia ou da noite, qualquer iluminação maior que a de uma vela ou das estrelas o priva de suas habilidades, embora sua aura ainda revele que ele é um mago. -50%.

Musical: O personagem tem que utilizar um instrumento musical a fim de fazer mágicas — e elas nunca podem ser feitas em silêncio. -50%.

Solitária: As habilidades mágicas do personagem sofrem uma penalidade de -3 para cada ser inteligente a menos de 5 metros de distância do lugar onde ele se encontra — e de -6 para qualquer indivíduo que o estiver tocando. Como uma compensação parcial, o personagem tem direito a um teste de IQ para perceber, a qualquer momento, se uma criatura inteligente entrou ou saiu de uma área de 5 metros de raio em torno dele — mas isso funciona apenas para uma pessoa. Se já houver alguém próximo a ele, o personagem não notará a aproximação de outro indivíduo. -40%.

Uma Única Escola: A Aptidão Mágica do personagem favorece apenas as mágicas de uma determinada escola, além da mágica Recuperar Energia (pág. 247). O personagem aprende as mágicas de outras escolas como se não fosse um mago e consegue fazê-las apenas em áreas de alta intensidade de mana — mas ele pode considerá-las como pré-requisitos para as mágicas de sua própria escola. O personagem não é capaz de detectar objetos encantados, a menos que eles contenham pelo menos uma mágica da escola dele — nesses casos, ele faz o teste normal de detecção quando primeira ver e tocar o objeto. -40%.

Arrebatador

80 pontos

O personagem tem o poder de encontrar quase qualquer item pequeno que desejar num mundo alternativo e "arrebatá-lo", fazendo-o atravessar dimensões. Os objetos arrebatados não provêm do mundo do personagem e sim de algum universo paralelo anônimo; por esse motivo, o personagem nunca pode intencionalmente tirar uma coisa de uma pessoa específica. Perceba que este talento não permite que o personagem *visite* mundos alternativos — ele só pode roubar objetos desses locais.

Para realizar uma ação de arrebatar, o personagem primeiro precisa se concentrar durante 10 segundos e visualizar com clareza o objeto desejado. Este precisa caber em uma das mãos do personagem e não pode pesar mais que 2,5 kg. Uma das mãos do personagem precisa estar livre (se as duas estiverem amarradas, ele fará o teste com uma penalidade de -3) e as pessoas conseguirão vê-lo fazendo movimentos para "alcançar" alguma coisa.

Em seguida, ele deve fazer um teste de IQ para a tentativa de arrebatar. Se ele estiver buscando *informações* de qualquer tipo, o Mestre deve fazer o teste no lugar do jogador (v. a seguir). Independente do valor da IQ, um resultado maior ou igual a 14 é sempre um fracasso.

No caso de um sucesso, o objeto desejado aparece na mão do personagem ou ao alcance de suas mãos, se ele preferir. No caso de um fracasso, o personagem não consegue nada. No caso de uma falha crítica, ele arrebata o item errado — o que não oferece perigo imediato, a menos que o personagem estivesse *tentando* obter alguma coisa perigosa.

Independente do sucesso ou fracasso, cada tentativa de arrebatar custa 2 PF.

Itens Disponíveis

Teoricamente, o personagem pode conseguir *qualquer coisa*. Mas na prática, alguns objetos são tão difíceis de encontrar que nem vale a pena tentar. O personagem tem grandes chances de arrebatar qualquer objeto existente, ou que *já* existiu, em seu próprio mundo — ou um substituto razoavelmente similar. Se o objeto desejado não for muito comum, o Mestre pode impor uma penalidade ao teste de IQ:

O item é significativamente diferente de qualquer coisa que já apareceu em seu próprio mundo: -1 ou pior (a critério do Mestre). Um personagem pode visualizar "um diamante perfeito, com uma coloração esverdeada e brilhante, do tamanho de um ovo de galinha e esculpido na forma de uma máquina de escrever", mas deve sofrer uma penalidade de -20 quando fizer o teste!

O item é único ou quase único em qualquer universo (ex.: o Diamante da Esperança): -3 ou pior (a critério do Mestre).

O personagem não consegue visualizar com clareza o objeto almejado: -4 ou pior (a critério do Mestre). Mesmo que consiga um "sucesso", é possível que o personagem não obtenha o que realmente estava esperando:

O personagem *não* é capaz de obter um item que, de acordo com as leis da natureza, age de forma completamente diferente dos objetos iguais a ele de seu mundo. Exemplo: se o universo do personagem não for mágico (ou se ele *não souber* da existência da magia), não será possível arrebatar um objeto encantado, pois o personagem não será capaz de visualizá-lo de modo apropriado; o personagem conseguiria um objeto mundano muito bonito, mas, completamente inútil. Da mesma maneira, se pertencer a um mundo com NT inferior, o personagem não pode arrebatar uma pistola laser; pois não conseguiria visualizá-la bem e o melhor resultado seria uma arma quebrada ou de brinquedo (um Mestre benevolente poderia ignorar essa regra no caso de um sucesso decisivo... e permitir que o pobre Arrebatador tente descobrir como utilizar seu amuleto ou pistola laser sem se matar).

Informações não estão disponíveis; exceto na forma de livros didáticos, relatórios, etc., "comuns". O personagem é capaz de obter um livro de História, mas não conseguirá encontrar um "Livro Sobre o Que Vai Acontecer em Seguida em Minha Aventura". Lembre-se que o Mestre deve fazer o teste quando o personagem busca informações. No caso de um fracasso com uma margem maior ou igual a 5, as informações virão de um mundo alternativo com História, Física, etc., diferentes e *equivocadas*, talvez sutilmente, talvez *não*!

Tentativas Repetidas

Se não obtiver sucesso na tentativa de arrebatar, o personagem pode tentar imediatamente arrebatar outra vez o mesmo objeto ou outro semelhante. Essas "tentativas repetidas" sofrem uma penalidade cumulativa de -1 no teste de IQ. Além disso, elas custam 4 PF, em vez dos 2 PF usuais. Para eliminar essas penalidades, o personagem deve esperar uma hora antes de cada nova tentativa.

O Mestre deve ser rigoroso com personagens que buscam evitar essas penalidades. Por exemplo: para esta vantagem, uma "pistola calibre .45" não é muito diferente de uma "pistola calibre .357". Além disso, *ignore* os sucessos decisivos no caso de tentativas repetidas realizadas muito próximas umas das outras. Se a ação de arrebatar que está sendo tentada for muito penosa, não há outra opção a não ser aguardar uma hora antes de cada tentativa.

Duração

O objeto arrebatados permanece com o personagem até que ele o devolva por vontade própria ou utilize novamente a habilidade de Arrebatador. Para manter os objetos indefinidamente, o personagem precisa da ampliação Permanente (a seguir).

Ampliações Especiais

Permanente: Os objetos arrebatados *não* desaparecem quando o personagem utiliza novamente a habilidade. O Mestre tem liberdade para proibir esta limitação, pois ela permite que um único Arrebatador junte uma riqueza descomunal arrebatando objetos pequenos e valiosos. +300%.

Limitações Especiais

Atordoamento: O personagem fica mentalmente atordoado após um sucesso em uma tentativa de arrebatar. -10%.

Especializada: O personagem só pode arrebatar um determinado tipo de objeto ou não pode arrebatar uma determinada classe de materiais. *Exemplos:* Somente Metal, -5%; Somente Dinheiro, -10%; Somente Armas, -10%; Somente Informações, -20%; Exceto Metais, -20%; Somente Coisas Azuis, -25%. O Mestre deve estabelecer o valor da limitação com base nas diretrizes apresentadas na limitação *Acesso* (pág. 110).

Imprevisível: No caso de um fracasso no teste de IQ, o personagem obtém *alguma coisa*, mas não o item desejado. Quanto pior o fracasso, mais diferente será o objeto. Se o personagem queria uma pistola carregada, um fracasso com uma margem de 1 pode resultar em uma pistola descarregada. Um fracasso com uma margem de 2 talvez resulte em uma pistola d'água; uma margem de 3 em um "Manual de Tiro" e assim por diante. Uma falha crítica pode resultar em uma granada ativada. *Qualquer* falha crítica é perigosa, independente do que o personagem estava planejando! -25%.

Peso Inferior: O limite de peso do personagem é inferior a 2,5 kg.

Limite	*Modificador de Custo*
1,5 kg	-5%
1,0 kg	-10%
500 g	-15%
120 g	-25%
30 g	-30%

2

Arremedo

10 pontos

O personagem é capaz de imitar qualquer som *simples* (alarme, tiro de revólver, etc.) depois de ouvi-lo durante um segundo e obter sucesso em um teste de IQ. Ele também consegue imitar vozes se ouvi-las por 10 segundos, seja ao vivo, por meio de uma gravação ou remotamente, e conseguir um sucesso em um teste de IQ.

Esta característica não concede ao personagem nenhuma habilidade especial de atordoar ou ensurdecer outras pessoas com sons estridentes ou de dizer palavras mágicas impronunciáveis. O jogador deve comprar essas outras capacidades separadamente.

Artífice

V. Talento, pág. 90

Artista Talentoso

V. Talento, pág. 90

Ataque Adicional

25 pontos/nível

O personagem é capaz de atacar mais de uma vez por turno. Em *GURPS,* via de regra, qualquer personagem pode realizar *um* ataque por turno, independente de quantos membros ele possui. Cada nível de Ataque Adicional permite um ataque adicional por turno. O personagem não pode ter um número de ataques maior que o número de membros (braços, pernas, etc.), armas naturais (Golpeadores, Dentes, etc.) e poderes de ataque (Atribulações, Prisões e Ataques Inatos) que tem. O Mestre tem a palavra final sobre o que se classifica como "ataque".

Um humano normal pode comprar apenas *um* Ataque Adicional. Isso permite que ele ataque com as duas mãos ao mesmo tempo e representa uma coordenação excepcionalmente boa. Personagens supers e não-humanos não estão sujeitos a essa limitação. Um policial superpoderoso poderia comprar dois Ataques Adicionais, o que lhe permitiria lançar raios dos olhos, disparar a pistola e golpear com o cacetete, tudo ao mesmo tempo. Um dragão poderia comprar quatro Ataques Adicionais e atacar *cinco* vezes com qualquer combinação de seus quatro membros, dentes, chifres, cauda e sopro de fogo!

Ataque Adicional é exatamente isso: uma manobra Ataque adicional em seu turno de combate. Ela não elimina o penalidade de -4 para mãos "inábeis" (v. Ambidestria, pág. 38), nem permite que o personagem realize várias manobras Apontar (v. *Rastreamento Ampliado*, pág. 82). Ele pode usar alguns de seus ataques para realizar manobras Fintar, mas não pode realizar outros tipos de ação — para isso é necessário ter Padrão de Tempo Alterado (pág. 75).

Ataques Adicionais e Ataque Total

Quando um personagem que tem Ataque Adicional realiza um Ataque Total, ele tem que escolher *um* tipo de bônus para *todos* os seus ataques naquele turno. Ele não poderia, por exemplo, aplicar um Ataque Total (Resoluto) para um ataque e um Ataque Total (Forte) para outro. Se utilizar um Ataque Total (Duplo) para aumentar o número de ataques, o personagem recebe apenas *um* ataque adicional.

Ataques Adicionais e Golpe Rápido

O personagem pode usar *um* de seus ataques corpo a corpo para aplicar um Golpe Rápido (v. pág. 370) durante seu turno, sujeito aos redutores normais. Os ataques restantes são realizados em adição ao Golpe Rápido e não sofrem penalidades. O personagem não pode usar Golpe Rápido com dois ou mais ataques em um mesmo turno.

Ataque Constritivo

15 pontos

A musculatura do personagem foi aperfeiçoada para esmagar seus oponentes — seja com um "abraço de urso" ou esmagando-o como uma jiboia. Para utilizar esta habilidade, o personagem primeiro precisa segurar a pretensa vítima, cujo Modificador de Tamanho (pág. 19) não pode ser maior do que o do personagem. No próximo turno e em cada turno subsequente, realize uma Disputa Rápida entre a ST do personagem e a ST ou HT da vítima (o que for *maior*). Se o personagem vencer, ele causa dano ao alvo igual à sua margem de sucesso no teste; caso contrário, o alvo não sofre dano.

Ataque Inato

Variável

O personagem tem um ataque natural ou embutido com o qual é capaz de causar dano físico (se quiser ataques que não causam dano, consulte *Atribulação*, pág. 44, e *Retenção*, pág. 85). Entre os exemplos incluem-se o sopro de fogo de um dragão, a arma de feixe iônico embutida de um robô e a habilidade de lançar raios de um deus.

Via de regra, este é um ataque à distância com 1/2D 10, Max 100, Prec 3, CdT 1, Tiros N/A e Recuo 1, embora seja possível aplicar modificadores para alterar esses valores (v. pág. 101-116).

Um Ataque Inato causa 1d ponto de dano por nível. Seu custo por nível depende do *tipo* de dano causado:

Contusão (cts)

O ataque do personagem causa dano por impacto com um instrumento sem ponta, como uma arma de concussão ou uma explosão. É provável que esse golpe resulte em uma projeção (pág. 378) e é mais eficaz para causar traumas por impacto (pág. 379) do que outros tipos de dano. *5 pontos/nível.*

Corrosão (cor)

O ataque envolve ácido, desintegração ou algo semelhante. Para cada 5 pontos de dano básico causado, a RD do alvo é reduzida em 1 ponto, além do dano regular (seres vivos recuperam a RD natural na mesma velocidade que os PV). *10 pontos/nível.*

Corte (cte)

O ataque provoca lacerações, como as causadas por um machado ou vidro quebrado. Multiplique por 1,5 o dano que penetrou a RD (pág. 378). Os ataques com armas de corte podem causar trauma por impacto e projeção. *7 pontos/nível.*

Fadiga (fad)

O ataque não é letal. Talvez ele envolva um choque elétrico de baixa amperagem, uma "explosão mental" ou até mesmo um efeito de enfraquecimento, como hipotermia ou inanição. Ele reduz o número de PF, não de PV, e não afeta máquinas. *10 pontos/nível.*

Ataque Adicional: Via de regra, qualquer personagem pode realizar um ataque por turno, independente de quantos membros ele possui.

Perfuração (per)

O ataque causa ferimentos como os provocados por uma lança ou flecha. *Multiplique por dois* o dano penetrante (pág. 378)! Os ataques por perfuração podem atingir os olhos

Ataques Alternativos

Se o personagem tiver diversos Ataques Inatos, o jogador pode defini-los como sendo o *mesmo* ataque básico, mas com condições ou tipos de munição diferentes, etc. Determine o custo desses "ataques alternativos" da maneira normal, mas pague apenas o valor total do *mais caro* — os demais ataques custam 1/5 do custo (arredondado para cima).

Essa estratégia pode economizar muitos pontos, mas existem alguns empecilhos. Primeiro, como os ataques representam uma única habilidade, o personagem não pode utilizá-los ao mesmo tempo, mesmo que seja capaz de realizar ataques múltiplos. Isso também impede que o personagem os combine com a ampliação Interligação (pág. 107). Além disso, qualquer falha crítica ou mau funcionamento que desabilite um dos ataques fará o mesmo com *todos* os outros. Por último, se o ataque mais caro do personagem for de alguma maneira drenado ou neutralizado, nenhum dos ataques mais baratos funcionará.

Esta regra também pode ser aplicada a múltiplas Atribulações (pág. 44) ou Retenções (pág. 85) ou a qualquer combinação delas com Ataques Inatos que não podem ser utilizados ao mesmo tempo. Com a permissão do Mestre, é possível também aplicar esta regra a Golpeadores (pág. 62) com múltiplos alvos.

ou os órgãos vitais, podem causar trauma por impacto e atravessar armaduras flexíveis de alta tecnologia. *8 pontos/nível.*

Perfurante

O ataque envolve um projétil veloz e sem ponta, como uma bala, ou afiado, mas pequeno demais para ser qualificado como uma perfuração, como um dardo ou um ferrão. Ele pode atingir os olhos ou os órgãos vitais, ou até causar trauma por impacto. Existem quatro subclasses de ataques perfurantes:

Pouco Perfurante (pa-): Utilize essa subclasse para projéteis de baixa energia (ex., dardos de zarabatana) ou para ataques que tendem a atravessar o alvo e deixar um pequeno furo (ex., balas perfurantes de armadura). Reduza pela *metade* o dano penetrante (pág. 378). *3 pontos/nível.*

Perfurante (pa): Utilize essa subclasse para a maioria das balas de rifle e pistolas. *5 pontos/nível.*

Muito Perfurante (pa+): Utilize essa subclasse para ataques similares a balas sólidas de alto calibre ou para projéteis menores que abrem feridas grandes (ex., munição de ponta oca). Multiplique por 1,5 o dano penetrante. *6 pontos/nível.*

Extremamente Perfurante (pa++): Utilize essa subclasse para ataques que provocam ferimentos ainda maiores do que os ataques muito perfurantes. *Dobre* o valor do dano penetrante. *6 pontos/nível.*

Queimadura (qmd)

O ataque causa dano por meio de chamas, um feixe de energia ou de queimaduras elétricas localizadas. É possível começar incêndios! *5 pontos/nível.*

Tóxico (tox)

O ataque causa dano celular na forma de doenças, envenenamento ou radiação. Normalmente não afeta máquinas. Os modificadores Atraso (pág. 111), Cíclico (pág. 104) e Resistível (pág. 116) são comuns, mas não obrigatórios. *4 pontos/nível.*

Dados Parciais

O jogador não precisa comprar dados de dano inteiros. Cada ±1 ponto de dano conta como ±0,3 de um dado. Arredonde o custo final para *cima*. Exemplo: um Ataque Inato que causa 1d+2 ponto de dano conta como 1,6 dados. Se o ataque causa dano por contusão (5 pontos/dado), esse ataque custaria 1,6 x 5 = 8 pontos.

Alguns ataques causam apenas *1 ponto* de dano. Isso conta como 0,25 dados. Sempre arredonde o custo para *cima*. Esses ataques podem ser letais principalmente se envolverem as ampliações Acompanhamento (pág. 102) ou Cíclico (pág. 104)!

Modificadores Especiais

Vários modificadores de Ataque Inato estão descritos na seção *Ampliações e Limitações de Ataque* (pág. 102). É possível usá-los em praticamente *qualquer* ataque — armas embutidas, lasers, jatos de fogo líquido, ventanias, etc. — para duplicar as capacidades das armas apresentadas nos livros de *GURPS*.

Ataques tóxicos ou contra a fadiga que tem como objetivo simular doenças ou envenenamentos *exigem* modificadores. Os agentes nocivos em Dentes (pág. 52), dardos, Garras (pág. 61), etc., usam Acompanhamento (pág. 102). Gases e *sprays* usam Agente Respiratório (pág. 102) ou Agente de Contato (pág. 102) muitas vezes em conjunto com Efeito de Área (pág. 105), Cone (pág. 104) ou Jato (pág. 107). Os ataques que dependem do toque ou de contato com a pele utilizam Agente Sanguíneo (pág. 102) ou Agente de Contato, além de Aura (pág. 103) ou Ataque Corpo a Corpo (112).

Independente de outros modificadores, os Ataques Inatos são considerados ataques à distância, a menos que tenham a limitação Ataque Corpo a Corpo — nesse caso eles são considerados armas de combate corpo a corpo.

Descrição

Depois de aplicar todos os modificadores relevantes, dê um nome e descreva o ataque. O nome pode ser tão genérico quanto "fogo de dragão" ou tão específico quanto "implante cibernético de pistola 9 mm no braço direito". A critério do Mestre, essa descrição pode implicar em habilidades adicionais que não influenciam no combate; ex., um jato d'água de alta pressão poderia apagar incêndios. O Mestre também decide se a descrição está de acordo com o cenário da campanha e pode modificar o ataque, se achar necessário.

Atirador

25 pontos

O personagem é capaz de dar tiros extraordinariamente precisos sem mirar. Esta habilidade funciona com qualquer arma que utilize as perícias Armas de Feixe, Armas de Fogo, Canhoneiro ou Projetor de Líquidos. Ela não concede nenhum bônus quando o personagem está usando armas motoras de projétil (embora o Mestre possa introduzir uma versão de baixo NT desta vantagem que funciona com Zarabatanas, Arcos, Bestas, Fundas, etc.).

Quando estiver disparando um tiro por vez (CdT 1-3) usando armas de uma mão, o personagem recebe o bônus de Precisão da arma que estiver usando mesmo *sem* usar a manobra Apontar. Quando estiver utilizando armas de duas mãos ou automáticas, o personagem recebe *metade* do bônus de Precisão (arredondado para cima) sem necessidade de Apontar. Se Apontar, o personagem recebe o bônus total de Prec, apoio e mira — e os segundos adicionais de Apontar também concedem os benefícios tradicionais.

Esta habilidade deve ser usada em jogos cinematográficos com uma ambientação de "filme de ação". O Mestre pode decidir proibi-la em campanhas completamente realistas.

Atribulação

10 pontos/nível

O personagem possui um ataque que provoca um efeito nocivo *sem causar dano:* cegueira, paralisia, fraqueza, etc. Essa talvez seja uma arma de feixe de alta tecnologia, um *spray* químico, um ataque visual sobrenatural ou qualquer outra coisa. Especifique os detalhes quando comprar a vantagem.

Via de regra, Atribulação é um ataque à distância com 1/2D 10, Max 100, Prec 3, CdT 1, Tiros N/A e Recuo 1, embora seja possível aplicar modificadores para alterar esses valores (v. págs. 101-116).

Se atingir o alvo, a vítima deve fazer um teste de HT+1 para resistir, com uma penalidade igual ao nível da Atribulação (portanto, Atribulação 1 resulta num teste de HT sem modificadores). A vítima recebe um bônus igual à sua RD, *a menos que* a Atribulação tenha um dos seguintes modificadores: Acompanhamento, Agente de Contato, Agente Respiratório, Agente Sanguíneo, Base Sensorial, Cósmica ou Imprecação. Para diminuir os efeitos da RD, acrescente a ampliação Divisor de Blindagem. A vítima recebe um bônus adicional de +3 se estiver a uma distância maior que 1/2D.

Se for bem-sucedida no teste de HT, a vítima não é afetada. No caso de um fracasso, ela sofre os efeitos da Atribulação. Via de regra, ela fica atordoada (v. pág. 420). A vítima pode fazer um teste contra HT+1 uma vez por segundo para tentar se recuperar, mas continua sujeita a uma penalidade igual ao nível da Atribulação (contudo, a RD não tem mais efeito nesse teste).

Para causar um efeito diferente do atordoamento (v. a seguir), a Atribulação precisa de uma ampliação especial. Ela pode inclusive causar mais de um efeito especial se o jogador comprar diversas ampliações. Esses efeitos ocorrem simultaneamente, a menos que algo especifique o contrário.

Atribulações que produzem os mesmos efeitos normalmente não são cumulativas. Escolha o *pior* efeito.

Utilize as ampliações especiais descritas a seguir para criar Atribulações específicas. Muitas *Ampliações e Limitações de Ataque* (pág. 102) também se aplicam. Por exemplo, um feixe de luz cegante tem Base Sensorial (pág. 103); a maioria das drogas tem Acompanhamento (pág. 102), Agente Sanguíneo (pág. 102) ou Agente de Contato (pág. 102); ataques sobrenaturais como "olho gordo" utilizam Imprecação (pág. 106); e os ataques de toque exigem Ataque Corpo a Corpo (pág. 111).

Se uma Atribulação produzir dois efeitos ou mais devido às ampliações especiais a seguir, alguns deles podem ser *secundários*. Efeitos secundários só ocorrem se a vítima fracassar no teste de HT por 5 ou mais, ou se ela obtiver uma falha crítica. Um efeito secundário vale 1/5 do valor original; por exemplo, um Ataque Cardíaco Secundário vale +60%, em vez de +300%.

Depois que você tiver escolhido todos os modificadores da Atribulação, descreva a natureza do ataque, como detalhado em *Ataque Inato* (pág. 42).

Ampliações Especiais

Ataque Cardíaco: A vítima sofre um ataque cardíaco incapacitante e morrerá em alguns minutos se não for tratada; v. *Condições Fatais* (pág. 429). +300%.

Atordoamento: Só pode acompanhar Vantagem, Penalidade em Atributo, Desvantagem ou Vantagem Anulada. Se não resistir ao ataque, a vítima também fica atordoada (como numa Atribulação não modificada), *além de* sucumbir aos efeitos de outras ampliações. +10%.

Coma: A vítima fica inconsciente e provavelmente morrerá em alguns dias se não for tratada; v. *Condições Fatais* (pág. 429). +250%.

Cumulativo: Ataques contínuos *são* cumulativos! O jogador deve comprar esta ampliação junto com Penalidade em Atributo, ou com uma Vantagem, Desvantagem ou Vantagem Anulada que resulte em uma característica com "níveis". +400%.

Desvantagem: A vítima adquire temporariamente uma ou mais desvantagens físicas ou mentais específicas (exceto desvantagens mentais autoimpostas — v. pág. 121). Isso vale +1% para cada ponto de personagem que custa a desvantagem temporária; ex., Paranoia [-10] custa +10%. Se a desvantagem pode ser comprada em níveis, especifique-o. A desvantagem dura um número de minutos igual à margem de fracasso no teste de HT.

Incapacitação: A vítima fica incapacitada durante um número de minutos igual à margem de fracasso no teste de HT. Depois disso, ela fica atordoada até ser bem-sucedida num teste de HT (uma vez por segundo). Se a Incapacitação for combinada com outros efeitos (como Irritante), esses outros efeitos só ocorrem depois que a incapacitação terminar. Eles substituem o atordoamento e têm uma duração igual à da Incapacitação. A Incapacitação pode assumir qualquer uma das seguintes versões: Agonia, +100%; Alucinação, +50%; Ânsia de Ataque de Epilepsia, +100%; Asfixia, +100%; Êxtase, +100%; Inconsciência +200%; Paralisia, +150%; Sono, +150%; Torpor, +50%; ou Vômito, +50%. Para maiores informações sobre os efeitos dessas incapacitações, consulte *Condições Incapacitantes* (pág. 428).

Irritante: A vítima sofre uma condição debilitante, mas não incapacitante, *em vez de* ficar atordoada. Este efeito dura um número de minutos igual à margem de fracasso no teste de HT. As possibilidades são: Embriagado, +10%; Tosse, +20%; Bêbado, +20%; Dor Moderada, +20%; Euforia, +30%; Nauseado, +30%; Dor Severa, +40%; ou Dor Terrível, +60%. A definição desses efeitos podem ser encontradas em *Condições Irritantes* (pág. 428).

Penalidade em Atributo: A vítima sofre uma redução *temporária* de atributo. Isso custa +5% para cada -1 de redutor na ST ou HT ou +10% para cada -1 de redutor na DX ou IQ. Por exemplo, um ataque que causa DX-3 e IQ-2 custaria +50%. Esse efeito também diminui o NH de todas as perícias baseadas nos atributos afetados na mesma proporção. Os redutores na ST também reduzem a BC e o dano do indivíduo, enquanto reduções na IQ também se aplicam à Vontade e Percepção. As características secundárias não são afetadas: por exemplo, uma redução na HT não afeta a Velocidade Básica nem o número de PF. Esses redutores duram um número de minutos igual à margem de fracasso no teste de HT.

Vantagem Anulada: A vítima *deixa de ter* uma vantagem específica durante um número de minutos igual à margem de sucesso no teste de HT. Se a vítima não possuir a vantagem em questão, ela não sofre maiores efeitos! Esta ampliação vale +1% para cada ponto de personagem no custo da vantagem. Se a vantagem tiver níveis, especifique o nível anulado.

Vantagem: A vítima sente imediatamente os efeitos de uma vantagem física ou mental específica. As vantagens com efeitos instantâneos afetam o alvo *uma vez* — tão logo ele é atingido — se ele fracassar no teste de HT; por exemplo, a vantagem Dobra teleporta o alvo instantaneamente. As vantagens que podem ser ativadas e desativadas (como Insubstancialidade) ficam "ativadas" automaticamente por um número de minutos igual à margem de fracasso no teste de HT (a diferença entre o resultado obtido em um fracasso e o número alvo do teste) e *não* ficam sob o controle do indivíduo. Isso vale +10% para cada ponto de personagem que custa a vantagem; por exemplo, Insubstancialidade custaria +800%! Se a vantagem tiver níveis, especifique-o.

Audição Discriminatória

15 pontos

O personagem tem uma capacidade sobre-humana para distinguir sons. Ele *sempre* consegue identificar as pessoas pela voz e é capaz de reconhecer cada máquina por seu "som típico". No caso de um sucesso em um teste de IQ, ele também é capaz de memorizar um som se puder ouvi-lo durante pelo menos um minuto. No caso de um fracasso, ele tem que esperar no mínimo um dia antes de repetir a tentativa.

O personagem recebe um bônus de +4 (além dos eventuais bônus de Audição Aguçada) em qualquer tarefa que utiliza a audição e na perícia Perseguição quando estiver seguindo um alvo barulhento.

Para simular o sonar passivo utilizado pelos submarinos, acrescente uma limitação de Acesso de -30%, "Somente sob a Água".

Audição Parabólica

4 pontos/nível

O personagem é capaz de dar um "zoom" num som ou numa área em particular e filtrar os sons que lhe interessam do ruído de fundo. Cada nível de Audição Parabólica *dobra* a distância dentro da qual o personagem é capaz de distinguir claramente os sons (v. *Audição*, pág. 358).

Audição Subsônica

0 ou 5 pontos

O personagem é capaz de ouvir sons de baixa frequência (abaixo de 40 Hz), como o retumbar de trovões distantes, a vibração inicial de terremotos e o estampido produzido pelo estouro de um bando de animais, veículos blindados ou dragões. Esta vantagem concede um bônus de +1 à perícia Rastreamento se o alvo estiver se movendo sobre o solo. Seu custo depende das habilidades concedidas ao personagem:

O personagem só é capaz de ouvir sons de frequência muito baixa: *0 ponto.*

O personagem é capaz de ouvir sons de frequência muito baixa *e* outros sons: *5 pontos.*

Observe que a vantagem Audição Subsônica está inclusa no custo de Fala Subsônica (pág. 60); o personagem não pode comprar as duas.

Boa Forma

5 ou 15 pontos

O personagem tem um sistema cardiovascular mais saudável do que indica seu valor de HT. Esta vantagem pode ser comprada em dois níveis:

Boa Forma: O personagem recebe um bônus de +1 em todos os testes de HT (para manter a consciência, evitar a morte, resistir doenças e venenos, etc.). Isso *não* melhora o valor da HT nem das perícias baseadas nela! Ele também recupera PF no dobro da velocidade normal. *5 pontos.*

Ótima Forma: Funciona da mesma maneira que o nível anterior, mas o personagem ganha um bônus de +2 nos testes de HT. Além disso, o personagem *perde* PF na metade da velocidade normal. *15 pontos.*

Nos dois casos, essa vantagem se aplica somente aos PF perdidos por esforço, calor, etc. Ela não tem qualquer efeito sobre os PF gastos para fazer mágicas ou usar poderes psíquicos.

Boca Adicional

5 pontos/boca

O personagem tem mais de uma boca funcional, que pode estar em qualquer parte do corpo. Todas as bocas são capazes de respirar, comer e falar. Boca Adicional permite que o personagem morda mais de uma vez se ele tiver Ataques Adicionais (pág. 42). Se tiver Mente Segmentada (pág. 70), o personagem é capaz de manter várias conversas ao mesmo tempo ou fazer duas mágicas que exigem que ele recite palavras. Outros benefícios adicionais incluem dificuldade para silenciar ou sufocar o personagem e a capacidade de cantar em harmonia consigo mesmo!

Bom Senso

10 pontos

Sempre que o personagem começar a fazer alguma coisa que o Mestre considera *ESTÚPIDA*, ele deve fazer um teste contra a IQ do personagem. No caso de um sucesso, ele deve avisar o jogador "Você não acha que seria bom pensar melhor no assunto?" Essa vantagem permite que um jogador impulsivo interprete um personagem ponderado.

Braços Adicionais

Variável

Em *GURPS*, qualquer membro com o qual o personagem é capaz de manipular objetos é classificado como um *braço*, independente de sua localização ou aparência. Um braço normal consegue dar um golpe que causa dano igual à GdP -1 por contusão com base em ST. O padrão humano é dois braços que custam 0 ponto. Braços adicionais têm um custo base de 10 pontos cada.

Coordenação

O personagem é capaz de utilizar seus braços adicionais livremente em múltiplas tarefas (exceto em *combate*). Exemplo: com três braços, seria possível realizar uma tarefa de uma mão (como usar o *mouse* do computador) e uma tarefa de duas mãos (digitar, por exemplo) simultaneamente. No entanto, o personagem precisa de Rastreamento Ampliado (pág. 82) para executar tarefas que exigem atenção a eventos que estão ocorrendo em mais de um lugar ao mesmo tempo.

O personagem também é capaz de usar todos os seus braços harmoniosamente para realizar uma *única* manobra de combate na qual seus braços adicionais seriam úteis; ex., segurar um inimigo num combate corpo a corpo. Com pelo menos três braços, também é possível usar um escudo e ainda empunhar uma arma de duas mãos — da mesma maneira que um guerreiro humano é capaz de usar um escudo e uma arma de uma mão.

Independente da quantidade de braços, o personagem não terá direito a ataques adicionais (ou outras manobras adicionais) durante o combate, a menos que compre Ataque Adicional (pág. 42).

Combate Corpo a Corpo com Braços Adicionais

Braços Adicionais são uma vantagem enorme durante um combate corpo a corpo. O personagem não pode socar o inimigo com mais de um braço por vez, a menos que ele tenha Ataques Adicionais, mas pode *segurá-lo* com todos os seus braços de uma só vez. Cada braço adicional — acima de dois — de comprimento maior ou igual ao normal concede um bônus de +2 em qualquer tentativa de segurar ou de se desvencilhar dessa manobra. Possuir mais braços que o inimigo também concede um bônus de +3 em qualquer tentativa de imobilizar ou resistir a uma imobilização.

Ampliações Especiais

Comprido: O braço do personagem é mais comprido *em relação ao seu corpo* do que um braço humano em relação a um corpo humano. Isso aumenta o MT efetivo do personagem para o cálculo de alcance daquele braço (v. *Modificador de Tamanho e Alcance*, pág. 402). Isso *afeta* o alcance das armas de combate corpo a corpo empunhadas por aquela mão. Cada bônus de +1 no MT também acrescenta +1 por dado ao dano por GeB. +100% para cada bônus de +1 no MT.

Extraflexível: Os membros com essa ampliação são mais flexíveis que os braços humanos, como tentáculos ou a tromba de um elefante. Esses membros sempre conseguem alcançar e trabalhar em conjunto com outros membros, independente da posição do corpo, de sua aparência geral ou se são "destros" ou "canhotos". +50%.

Limitações Especiais

Base para Armas: Em vez de um braço, o personagem possui um "encaixe" onde pode colocar uma arma. Isso pode ser biológico, mecânico ou um híbrido dos dois, dependendo se o personagem é um ser humano, uma máquina ou um ciborgue. Ele não pode usar a base para nenhuma outra finalidade, a não ser empunhar uma arma. Esta limitação é incompatível com Pés Manipuladores, Nenhum Ataque Físico, Curto e Fraco. -80%.

Curto: O braço tem alcance "C" (apenas combate corpo a corpo) e não tem o alçamento necessário para usar armas que precisam ser balançadas. Subtraia um metro do alcance de qualquer arma de combate corpo a corpo empunhada por esse membro. Se *todos* os braços do personagem forem curtos, ele sofre uma penalidade de -2 em qualquer tentativa de segurar. -50%.

Fraco: O braço do personagem tem menos ST que o resto do corpo para levantar, golpear ou segurar. -25% se ele tiver metade da ST do corpo, ou -50% se tiver 1/4 da ST (arredondado para baixo nos dois casos).

Nenhum Ataque Físico: O membro consegue manipular objetos, mas não pode dar um soco ou empunhar armas de combate corpo a corpo, e não concede nenhum bônus em combates corpo a corpo. Ele ainda é capaz de empunhar uma arma de fogo ou outra arma similar de combate à distância. -50%.

Pés Manipuladores: O "braço" do personagem é, na realidade, uma perna extremamente hábil. Ele não consegue andar enquanto estiver manipulando objetos com ela (embora possa se sentar, flutuar ou voar). Esta limitação é uma Desvantagem Temporária, mais especificamente Sem Pernas (pág. 155). Esse tipo de braço é geralmente — mas nem sempre — Curto (v. a seguir). -30%.

Modificando Criaturas com Um ou Dois Braços

Criaturas com um ou dois braços *podem* usar os modificadores especiais descritos acima. O custo em pontos é 1/10 do modificador percentual para cada braço afetado. Nesse caso, ampliações se tornam vantagens e limitações se tornam desvantagens. Por exemplo, a limitação Curto tem um custo percentual de -50%, logo, vale -5 pontos por braço. Um indivíduo com dois braços curtos teria uma desvantagem de -10 pontos.

Personagens com um só braço só podem aplicar esses modificadores uma vez, mas também recebem os -20 pontos pela desvantagem Maneta (Um Braço) (pág. 148). Por exemplo, a tromba de um elefante seria Extraflexível (+50%), Comprida (+100%) e Fraca (-50%). Esses modificadores totalizam +100%, uma vantagem de 10 pontos. Somado aos -20 pontos da desvantagem Maneta, isso custa a um elefante um total de -10 pontos.

Cabeça Adicional

15 pontos/cabeça

O personagem tem mais de uma cabeça, com orelhas, olhos, boca, etc., completamente funcionais. Cada Cabeça Adicional apresenta uma Boca Adicional (pág. 45) e um nível de Rastreamento Ampliado (pág. 82) sem nenhum custo adicional. Cada cabeça inclui também um cérebro adicional com uma cópia completa das lembranças, personalidade e habilidades do personagem. No entanto, esses cérebros são considerados "reservas" e não geram ações mentais adicionais — para isso é preciso comprar Mente Segmentada (pág. 70).

Um único golpe não pode causar mais que 2 x (PVInicial/número de cabeças) pontos de dano na cabeça ou no pescoço. Além disso, todo golpe na cabeça que causa inconsciência, nocauteia apenas a cabeça atingida: as demais continuam funcionando! Um golpe fulminante que normalmente mataria o personagem, só destrói a cabeça em questão, causando o dano máximo indicado acima e esmagando, rachando ou explodindo a cabeça (a critério do Mestre).

Limitações Especiais

Desconexa: A Cabeça Adicional concede ao personagem uma Boca Adicional e Rastreamento Ampliado, mas não contém um cérebro de *reserva*. Um golpe na cabeça Desconexa não pode causar mais que PVInicial/pontos de dano, mas, golpes contra a cabeça *real* podem provocar atordoamento, nocaute e morte, mesmo que as outras cabeças do personagem não tenham sido atingidas. -20%.

Cálculos Instantâneos

2 ou 5 pontos

O personagem tem a capacidade de realizar operações matemáticas de cabeça instantaneamente. Este talento é dividido em dois níveis:

Cálculos Instantâneos: O *jogador* pode usar uma calculadora a qualquer momento para calcular o que desejar, mesmo que naquele momento o *personagem* esteja correndo por sua vida! No caso de problemas matemáticos simples, o Mestre pode simplesmente dizer que o personagem sabe a resposta. *2 pontos.*

Matemático Intuitivo: Funciona como o caso anterior, mas a capacidade do personagem não está limitada à aritmética. Ele é capaz de fazer uma astronavegação sem computador, fazer um projeto de engenharia de qualquer nível de cabeça e resolver equações diferenciais quase que instantaneamente. O personagem nunca precisa de calculadora, pois ele é muito mais rápido que ela, até mesmo mais rápido que um computador. *5 pontos.*

Os verdadeiros gênios matemáticos têm uma das características descritas acima e um ou mais níveis de Habilidade Matemática (v. *Talento*, pág. 90).

Camaleão

5 pontos/nível

O personagem é capaz de mudar seu aspecto físico para se camuflar. Em qualquer situação onde ele não queira ser visto, ele recebe um bônus de +2 em Furtividade para cada nível da vantagem enquanto permanecer completamente imóvel — ou +1 por nível se estiver se movendo. Roupas reduzem esse bônus para +1 por nível se o personagem estiver imóvel — e anula o bônus se o personagem estiver em movimento (a menos que, na opinião do Mestre, as roupas estejam camufladas no ambiente em que ele se encontra).

A vantagem Camaleão não costuma ser útil no escuro ou contra alguém que utiliza sentidos diferentes da visão. No entanto, é possível especificar que a habilidade é eficaz contra outro sentido natural ou sentido de monitoramento (por exemplo, Infravisão ou Radar), *em vez* da visão.

Ampliações Especiais

Estendida: Esta habilidade afeta mais de um sentido natural ou de monitoramento. Cada sentido adicional custa +20%.

Limitações Especiais

Sempre Ativo: O personagem não consegue desativar essa habilidade. A reação de pessoas estranhas sofre uma penalidade de -1 (o efeito tremeluzente é irritante). -10%.

Camaleão Social

5 pontos

O personagem sabe exatamente quando e o que dizer a pessoas consideradas socialmente superiores a ele. Isso o isenta de penalidades de reação impostos pelas diferenças em Hierarquia ou Status. Em situações em que essas penalidades não seriam necessárias, o personagem recebe um bônus de +1 nos testes de reação de pessoas que exigem respeito (sacerdotes, reis, etc.). Esta é uma vantagem cinematográfica.

Caminhar no Ar

20 pontos

Ar, fumaça e outros gases são como terra sólida sob os pés do personagem — o que lhe permite andar e subir e descer "escadas invisíveis" com o mesmo Deslocamento que ele tem em terra. Essa habilidade não funciona no vácuo, pois é necessário haver *algum* tipo de ar. Se for golpeado ou escorregar, o personagem cai! Ele pode tentar fazer um teste de DX por segundo da queda. Se obtiver sucesso, ele "se segura" e fica suspenso no ar, ileso. Do contrário, ele chega ao solo e sofre o dano normal de queda (v. *Queda*, pág. 432).

Caminhar sobre Líquidos

15 pontos

O personagem é capaz de caminhar sobre a superfície de qualquer líquido como se fosse chão sólido. Ele se move com o mesmo Deslocamento que tem em terra. No entanto, isso não o protege de qualquer dano causado pelo contato com a substância. O personagem não é capaz de atravessar lava vulcânica ou ácido efervescente sem sofrer dano!

Canalização

10 pontos

O personagem pode se tornar um condutor para o mundo espiritual, permitindo que os seres que habitam esse lugar falem através dele. Para isso, ele precisa entrar em transe, o que exige um minuto de concentração e um teste de Vontade (com um bônus de +2 se o personagem possuir Autotranse, pág. 100). Enquanto se encontrar nesse estado, o personagem perde ciência do mundo ao seu redor.

Depois que o personagem entrar em transe, qualquer espírito que estiver por perto pode entrar em seu corpo e utilizá-lo para falar ou escrever mensagens. O Mestre controla o que o espírito diz ou faz. Ele normalmente responde às perguntas feitas por outras pessoas, mas não é obrigado a dizer a verdade.

Essa é uma forma mais simples de possessão: o espírito pode usar o corpo do personagem apenas para se comunicar. No entanto, se o espírito tiver a habilidade Possessão (pág. 78), ele pode tentar uma possessão completa enquanto o personagem está em transe. Considera-se que o personagem será "atento" e, por isso, recebe um bônus de +5 para resistir.

Carga Útil

1 ponto/nível

O personagem é capaz de transportar carga ou passageiros dentro de seu próprio corpo! Essa pode ser uma característica superficial (ex.: uma "bolsa de carne" implantada cirurgicamente ou uma bolsa natural, como a de um canguru) ou um compartimento interno. Este último não serve apenas para máquinas — um zumbi, por exemplo, pode ter uma colônia de aranhas ou serpentes vivendo dentro de seu corpo.

Cada nível de Carga Útil permite que o personagem carregue dentro de si até Base de Carga/20 kg. Os jogadores que forem criar personagens que não têm Tolerância a Ferimentos (Homogêneo) (pág. 94) ou a metacaracterística Máquina (pág. 262) devem pedir permissão ao Mestre antes de adquirirem mais de cinco níveis de Carga Útil. O personagem terá de distribuir sua capacidade de carga entre carga e ocupantes quando comprar a vantagem.

Carga: O espaço ocupado por 10 kg é mais ou menos de 0,028 m³. Um carro médio tem entre 0,28 m³ e 0,56 m³ de espaço de armazenamento; um semitrailer tem cerca de 70 m³.

Ocupantes: Um ser do tamanho de um humano exige cerca de 100 kg de capacidade. Para outros indivíduos, pegue o peso médio da raça e aumente-o em 1/3. Um *abrigo* real exige 10 vezes esse peso. Suas vantagens defensivas (RD, Lacrado etc.) também protegem os indivíduos transportados. Se os ocupantes forem capazes de controlar o personagem, compre Controles separadamente — v. *Mente Segmentada* (pág. 70).

Considere a Carga Útil do personagem como parte de seu corpo — *não* como carga ou peso transportado — quando estiver calculando o Deslocamento e contabilizando vantagens com capacidade de carga limitada, como Invisibilidade, Saltador e Dobra.

Máquinas capazes de empurrar ou puxar cargas *externas* — ou de recolhê-las e carregá-las com braços, guindastes etc. — têm ST de Levantamento (pág. 90), não Carga Útil. Carros e caminhões comuns têm Carga Útil, mas empilhadeiras, rebocadores e veículos semelhantes têm que comprar ST de Levantamento para representar suas habilidades.

Limitações Especiais

Exposta: A Carga Útil do personagem não pode ser ocultada e não está protegida por suas vantagens de defesa. Isso é verdade para qualquer parte da Carga Útil. O principal uso desta limitação é criar motos e outros veículos abertos. -50%.

Carisma

5 pontos/nível

O personagem tem uma aptidão natural para impressionar e liderar outras pessoas. Qualquer um pode conseguir um carisma ilusório por meio da boa aparência, boas maneiras e inteligência, mas o carisma *real* funciona independente desses fatores. Cada nível concede um bônus de +1 em todos os testes de reação feitos por seres inteligentes com quem o personagem interage ativamente (em conversas, palestras, etc.), além de um bônus de +1 nos testes de Influência (v. *Testes de Influência*, pág. 359) e +1 em Adivinhação, Liderança, Mendicância e Oratória. O Mestre pode definir que o Carisma do personagem não afeta os membros de raças muito diferentes.

Cibernética

Variável

Considere a maioria dos implantes cibernéticos como vantagens equivalentes: Infravisão para olhos biônicos, Resistência a Dano para blindagem cutânea, etc. Alguns implantes talvez se qualifiquem para a limitação Desvantagem Temporária (pág. 112); entre as desvantagens temporárias adequadas incluem-se Elétrico (pág. 136) e Manutenção (pág. 149) — elas se aplicam *ao implante* e não às capacidades gerais do personagem.

Clarisenciência

50 pontos

O personagem é capaz de deslocar seus sentidos que funcionam *à distância* (no caso de seres humanos: a visão, audição e o olfato) para um ponto fora do seu corpo. Esse "ponto de vista" tem que estar num local específico a, no máximo, 10 metros de distância. Essa distância pode ser modificada com Alcance Ampliado (pág. 102) ou Alcance Reduzido (pág. 110). O personagem também pode dobrar temporariamente esse alcance gastando 2 PF por minuto.

Para utilizar a Clarisenciência, o personagem deve escolher um ponto de vista (que *pode* estar dentro de alguma coisa) e uma direção, concentra-se durante um minuto e, em seguida, fazer um teste de IQ. Se o ponto de vista estiver fora da linha de visão do personagem, ele ainda assim precisará especificar uma distância e direção, mas fará o teste com uma penalidade de -5.

No caso de um sucesso, o personagem será capaz de usar seus sentidos que funcionam à distância como se estivesse fisicamente presente no ponto de vista (isso também significa que ele não conseguirá sentir o ambiente ao redor do seu corpo!). A visão ignora completamente quaisquer penalidades provenientes da escuridão. Não é possível ver através de objetos sólidos, porém, se o ponto de vista estiver dentro (por exemplo) de uma urna fechada, o

personagem enxergará seu conteúdo apesar da falta de luz. Se o personagem estiver utilizando, ou sujeito a, habilidades que dependem da distância (por exemplo, mágicas), calcule todas as distâncias a partir do corpo dele, não do ponto de vista. A Clarisenciência pode ser mantida por tempo indeterminado.

Se o personagem fracassar por uma margem de 1, os sentidos do personagem se deslocam para outro ponto de vista, escolhido pelo Mestre. Se fracassar por uma margem maior, nada acontece. Uma *falha crítica* deixa a habilidade desligada por 1d hora.

Para trazer de volta os sentidos deslocados, direcioná-los para outro ponto de vista, ou mudar a direção (em geral, importante apenas para a visão), o personagem precisa se concentrar por um segundo e fazer outro teste de IQ. Contudo, um ponto de vista estabelecido dentro de um objeto em movimento (por exemplo, um carro) se locomove naturalmente junto com o objeto em questão, sem qualquer necessidade de concentração especial. Só é possível projetar um ponto de vista por vez — não é possível direcionar a audição para um local, a visão para outro, etc.

Limitações Especiais

Clariaudiência: Somente a audição é deslocada. -30%.

Clariosmia: Somente o olfato é deslocado. -60%.

Clarividência: Somente a visão é deslocada. -10%.

PES: A habilidade é parte do poder psíquico PES (pág. 256). -10%.

Visível: Os sentidos do personagem têm uma manifestação visível, como por exemplo um rosto flutuante. -10%.

Clericato

5 pontos

O personagem foi ordenado sacerdote de alguma religião reconhecida. Um clérigo tem alguns poderes e privilégios que um leigo não tem, entre os quais estão a autoridade para presidir casamentos, funerais e outras cerimônias semelhantes. Isso concede ao personagem um bônus de +1 nos testes de reação de correligionários ou pessoas que respeitam sua fé. Outros indivíduos se dirigirão a ele (ou ela) usando um título: Padre, Irmã, Rabino, etc.

Lembre-se que nem todos os clérigos são "bonzinhos"! Aka'Ar, alto sacerdote da seita profana de Set, também é um clérigo ordenado. As bênçãos que ele conceder aos casamentos que realizar serão tão significativas para seu rebanho quanto as de um vigário para religiões tradicionais. Além disso, se Set assim o desejar, Aka'Ar será capaz de realizar exorcismos tão poderosos quanto os realizados por um sacerdote cristão — ou mais, afinal Aka'Ar conhece como atuam os demônios...

O Clericato tem uma natureza puramente social e *não* confere poderes milagrosos. Se o jogador desejar que o personagem tenha poderes divinos por procuração, adquira as vantagens Abençoado (pág. 35), Investidura de Poder (pág. 67) ou Fé Verdadeira (pág. 60).

Clericato *inclui* Hierarquia Religiosa 0 (pág. 30). Se o jogador quiser que seu personagem tenha mais influência dentro da igreja, agora pode aumentar o nível a Hierarquia dele.

Companheiro Animal

V. Talento, pág. 90

Consumo Reduzido

2 pontos/nível

O personagem é capaz de ficar um bom tempo sem água ou alimentos, ou combustível — embora ainda necessite dessas coisas (para ter uma resistência indefinida, consulte a vantagem *Não Come nem Bebe*, pág. 72). Esta vantagem pode ser comprada em quatro níveis diferentes:

Consumo Reduzido 1: O personagem necessita de 2/3 da quantidade normal de água e alimentos, ou combustível ("duas refeições por dia"). *2 pontos.*

Consumo Reduzido 2: O personagem necessita de 1/3 da quantidade normal de água e alimentos, ou combustível ("uma refeição por dia"). *4 pontos.*

Consumo Reduzido 3: O personagem necessita de água e alimentos apenas uma vez por semana ("uma refeição por semana" ou cerca de 5% da quantidade normal). *6 pontos.*

Consumo Reduzido 4: O personagem necessita de água e alimentos apenas uma vez por mês ("uma refeição por mês" ou cerca de 1% da quantidade normal). *8 pontos.*

Observe que um ou até mesmo dois níveis desta vantagem podem ser apropriados para ascetas em campanhas cinematográficas!

Limitações Especiais

Estômago de Ferro: O personagem necessita da quantidade normal de água e alimentos, mas a *qualidade* é irrelevante. Ele consegue comer legumes estragados e carne com um tom verde-azulado e beber lavadura e leite azedo. Em vez de reduzir a frequência com que o personagem tem que se alimentar, diminua suas necessidades de sobrevivência (e o custo da alimentação) para uma quantidade equivalente: 2/3 para o nível 1, 1/3 para o nível 2, 5% para o nível 3 e 1% para o nível 4. O personagem recebe um bônus igual ao seu nível em Estômago de Ferro (de +1 a +4) para resistir aos efeitos de envenenamento e doenças causados por alimentos que não foram criados especialmente para ele, mas sofre uma penalidade de -3 nos testes de reação de qualquer pessoa que estiver observando ele se alimentar! -50%.

Somente Água: O personagem necessita de menos água, mas consome a quantidade comum de alimento. -50%.

Somente Alimentos: O personagem necessita de menos alimento, mas consome a quantia comum de água. -50%.

Contatos

Variável

O personagem tem um amigo que fornece informações úteis ou faz *pequenos* favores (escolha dois dentre "rápido", "inofensivo" e "barato"). O custo em pontos de um Contato se baseia na perícia que ele utiliza para ajudar o personagem, a frequência com que ele fornece informações ou realiza favores e o quanto se pode confiar nele como pessoa.

NH Efetivo do Contato

Primeiro, decida o tipo de Contato do personagem. Isso pode variar desde um indigente alcoólatra caído na sarjeta até um chefe de estado — dependendo dos antecedentes do personagem. O importante é que ele tem acesso a informações, conhece o personagem e provavelmente vai reagir favoravelmente a ele (claro que oferecer dinheiro e favores é sempre uma boa ideia; o Mestre deve estabelecer o "preço" do Contato).

Em seguida, escolha a perícia fornecida pelo Contato. Ela *deve* estar relacionada aos antecedentes do indivíduo; ex., Finanças para um banqueiro ou Perícia Forense para um técnico de laboratório. Quando o personagem busca ajuda de seu contato, o Mestre faz um teste contra a perícia do Contato.

Depois disso, escolha o nível de habilidade *efetivo* do Contato na perícia escolhida. Esse valor reflete os contatos, outras perícias, Status, etc. do Contato. Não é necessário utilizar um nível de habilidade real (o Mestre definirá isso, se for importante). Por exemplo: o presidente de uma usina siderúrgica local pode ter NH em perícias relacionadas ao comércio que variam entre 12 e 14, mas seu NH efetivo pode ser igual a 18 por causa de seu cargo na empresa. Esse nível de habilidade determina o custo básico do Contato:

NH Efetivo	*Custo Básico*
12	1 ponto
15	2 pontos
18	3 pontos
20	4 pontos

Adicione 1 ponto a esse custo no caso de Contatos capazes de obter informações por meio de talentos sobrenaturais (PES, adivinhação mágica, etc.). Isso é comum entre espíritos, feiticeiros, etc.

Frequência de Participação

Defina uma frequência de participação, como explicado em *Frequência de Participação* (pág. 36), e aplique o multiplicador ao custo básico do Contato. Quando o personagem quiser conversar com seu contato, o Mestre fará um teste contra a frequência de participação. Se fracassar, o Contato estará ocupado ou não poderá ser localizado naquele dia. Num resultado de 17 ou 18, ele não poderá ser encontrado durante toda a aventura! No caso de um sucesso, o Mestre deve fazer um teste contra o NH efetivo do Contato para cada informação ou pequeno favor solicitado.

Nenhum contato pode ser encontrado mais de uma vez por dia, mesmo que vários PdJs compartilharem o mesmo Contato. Se um personagem tiver muitas perguntas para fazer, deverá têlas todas em mente quando se encontrar com o Contato. Ele responderá à primeira pergunta com seu NH efetivo completo. Cada questão subsequente sofre uma penalidade cumulativa de -2. Não abuse de seus Contatos!

Um Contato nunca trará informações fora de sua área de conhecimento — seja sensato. Do mesmo modo, o Mestre não deve fornecer informações que causem um curto-circuito em uma parte importante da aventura.

O jogador deve especificar como o personagem se comunica com seu Contato. Independente da frequência de participação, o personagem não conseguirá falar com ele se esse canal não estiver aberto.

Confiabilidade

Não existe nenhuma garantia de que um Contato será honesto. A confiabilidade multiplica o custo em pontos do indivíduo como mostrado a seguir:

Completamente Confiável: Mesmo numa falha crítica no teste de NH efetivo, a pior resposta do Contato será "Não sei". No caso de um fracasso comum, ele conseguirá a informação em 1d dias. x3.

Razoavelmente Confiável: No caso de uma falha crítica, o Contato mente. Num fracasso comum, ele não sabe nada por enquanto, "... mas talvez dentro de alguns (1d) dias". O personagem pode tentar de novo depois do número de dias especificado; um novo fracasso indica que o indivíduo não conseguiu descobrir nada. x2.

Meio Confiável: No caso de um fracasso, o Contato não sabe nem conseguiu descobrir nada. Em uma falha crítica, ele mente e, se tiver obtido um 18, revela aos inimigos do personagem, ou às autoridades (o que for apropriado), quem andou fazendo perguntas. x1.

Não Confiável: Reduza em 2 pontos o NH efetivo do Contato. No caso de um fracasso comum, o Contato mente; numa falha crítica, ele notificará os inimigos do personagem. x1/2 (arredonde para cima; o custo final mínimo é 1 ponto).

Dinheiro é Poder

O suborno — seja na forma de dinheiro ou favores — motiva um Contato e aumenta seu nível de confiabilidade. Quando chegar a "razoavelmente confiável", os níveis adicionais serão direcionados para o NH efetivo do Contato; o suborno nunca torna alguém completamente confiável!

O valor do suborno deve ser mais ou menos equivalente ao ganho de um dia de trabalho para um bônus de +1, equivalente a uma semana para um bônus de +2, equivalente a um mês para +3 e equivalente a um ano para +4. Favores devem ter um valor semelhante e devem estar relacionados a algo que faça a diferença durante o jogo.

O suborno também deve ser apropriado para o Contato. Um diplomata se sentiria insultado com um suborno em dinheiro, mas poderia gostar de ser incluído num determinado círculo social. Um criminoso pediria dinheiro, mas poderia aceitar favores que criariam problemas para o personagem. Um investigador de polícia ou um executivo bem-sucedido podem simplesmente querer que você fique "devendo uma"... o que pode dar origem a uma aventura completamente nova mais tarde.

Contatos na Aventura

O jogador pode adicionar novos Contatos durante uma aventura, desde que arranje uma boa justificativa. O Mestre pode até mesmo transformar um PdM existente em um Contato para um ou mais PdJs — possivelmente em troca dos pontos de bônus que os jogadores receberiam na aventura em que os PdJs desenvolveram o PdM como Contato. Por exemplo, o prêmio para uma aventura em que o grupo ajudou a resolver um assalto ao banco pode ser um Contato policial instruído e confiável.

Exemplos de Contatos

Uma lista com todos os tipos de Contato possíveis e suas perícias encheria um livro inteiro. Vejamos apenas alguns exemplos:

Comercial: Donos de empresas, executivos, secretárias e até mesmo um office-boy podem fornecer informações sobre acordos comerciais. Normalmente, eles têm uma perícia relacionada a essa área, como Contabilidade, Administração ou Finanças. Um office-boy ou datilógrafo pode ter um NH efetivo de 12; a secretária do presidente, um NH de 15; um executivo sênior ou contador, um NH de 18; um superintendente, o presidente ou o presidente do conselho teria um NH de 21.

Militar: Qualquer pessoa envolvida no serviço militar, desde um soldado raso até um general. Esses Contatos fornecem informações sobre o movimento das tropas, detalhes sobre armas ou táticas secretas ou estratégias de alto nível. Isso poderia assumir a forma de Trato Social (Militar), Estratégia ou Tática ou, talvez, de uma perícia técnica, como Engenharia. Um soldado com Hierarquia 0 teria um NH efetivo de 12, um oficial subalterno com Hierarquia 1-2 teria um NH de 15, um oficial com Hierarquia 3-5 teria um NH de 18 e um oficial com Hierarquia maior ou igual a 6 teria um NH de 21.

Policial: Qualquer indivíduo ligado à defesa da lei e a investigações criminais: policiais da ronda, seguranças de empresas, agentes do governo, especialistas forenses, médicos legistas, etc. As perícias típicas são Análise da Informação, Criminologia, Jurisprudência e Perícia Forense. Policiais da ronda e seguranças particulares têm um NH efetivo de 12; detetives, agentes federais e escrivães têm um NH de 15; administradores (tenentes, capitães, Agentes Especiais no Comando, etc.) têm um NH de 18; oficiais graduados (delegados, chefes de polícia, Superintendentes do Distrito, Chefes da Segurança, etc.) têm um NH de 21.

Ruas: Assassinos, receptadores, membros de gangues, mafiosos, entre outros, fornecem informações sobre atividades ilícitas e crimes que estão sendo planejados, fofocas sobre os criminosos locais, etc. A maioria tem a perícia Manha. Assaltantes "sem contatos" (aqueles que não fazem parte da organização criminosa da região) têm um NH efetivo de 12; aqueles "que têm contatos" têm um NH de 15; os tenentes da Máfia e outros criminosos poderosos têm um NH de 18; um verdadeiro senhor do crime (por exemplo, o Dom, o chefe do clã ou o Mestre da Guilda dos Ladrões) tem um NH de 21.

Controle da Mente

50 pontos

O personagem é capaz de dominar mentalmente pessoas que ele consegue *ver* ou *tocar*. Para usar esta habilidade, o personagem tem que se concentrar durante um segundo e, em seguida, fazer uma Disputa Rápida de IQ *vs.* a Vontade do alvo.

Modificadores: Afetado por penalidades de alcance (pág. 550); -1 para cada escravo que *já* se encontra sob seu controle; +2 se o personagem se concentrar durante um minuto; +4 se ele se concentrar durante uma hora.

Se o personagem vencer a disputa, sua vítima obedecerá a seus comandos até ser libertada. Na verdade, ela ganha temporariamente a desvantagem Reprogramável (pág. 153) e o personagem será seu Mestre. O controle do personagem se mantém enquanto ele realizar a manobra Concentrar ininterruptamente. Se interromper o processo, sua capacidade de domínio continuará existindo durante um minuto para cada ponto na margem de sucesso da Disputa Rápida (para aumentar esse prazo é necessário acrescentar Prazo Estendido, pág. 109). Se o personagem ficar incapacitado (atordoado, nocauteado, etc.) ou tentar forçar o alvo a agir contra seus princípios (ex.: cometer suicídio ou ferir um ente querido), faça outra Disputa Rápida. Se a vítima vencer, ela é libertada. Faça o teste apenas no momento crucial — o personagem pode levar o alvo até a beira de um precipício, mas o teste só deve ser feito quando ele estiver prestes a pular.

Se o personagem perder, ele não conseguirá controlar novamente sua vítima durante as 24 horas seguintes e sentirá uma sensação de coerção mental emanando do personagem. No caso de uma falha crítica, o personagem também perde o controle sobre todas as outras pessoas que estiverem sendo influenciada por essa habilidade!

Muitas vezes Controle da Mente apresenta limitações: Acesso (somente membros do sexo oposto), Base Sensorial (vozes hipnóticos, olhos, odores, etc.), entre outros. Esta vantagem também pode apresentar modificadores de ataque, sujeitos às mesmas restrições que se aplicam a ataques com Imprecação (pág. 106). Por último, o personagem pode aplicar os modificadores Cibernética e Somente Cibernética disponíveis para a vantagem Leitura da Mente (v. adiante).

Ampliações Especiais

Condicionamento: O personagem é capaz de reconstruir a psique de um indivíduo e implantar sugestões. Na verdade, ele consegue acrescentar ou remover qualquer desvantagem mental mundana. Por exemplo, usar Fantasias para criar lembranças falsas ou Amnésia para apagar lembranças. A vítima tem que estar dominada, disposta a cooperar e consciente. Faça uma segunda Disputa Rápida. O personagem sofre uma penalidade de -1 para cada -5 pontos em desvantagens aplicadas, mas pode substituir o IQ pela perícia Lavagem Cerebral (pág. 206). A duração desse processo, em dias, é igual à margem de sucesso do personagem no teste. Se o personagem vencer *e* conseguir um sucesso decisivo, o condicionamento se torna permanente! Um indivíduo condicionado que não se encontra sob o controle direto do personagem não confere penalidade sobre o uso do poder em outras pessoas. Observe que outra pessoa com a mesma habilidade pode utilizá-la para desfazer o dano causado ao personagem. +50%.

Sem Memória: As vítimas não se lembram de nada que aconteceu enquanto estavam sob o controle do personagem. +10%.

Limitações Especiais

Somente Condicionamento: O personagem não é capaz de usar o Controle da Mente regular, somente o efeito de Condicionamento (acima). Vítimas que não estiverem dispostas a cooperar precisam ser imobilizadas antes que o personagem possa usar a habilidade. -50%.

Telepático: A habilidade do personagem é parte do poder psíquico Telepatia (pág. 257). -10%.

Títere: As vítimas do personagem não têm iniciativa enquanto se encontram sob o seu controle e adquirem, temporariamente, a desvantagem Mentalidade de Escravo (pág. 150). -40%.

Controle do Metabolismo

5 pontos/nível

O personagem é capaz de controlar normalmente funções biológicas involuntárias, como pulsação, fluxo sanguíneo, digestão e respiração. Cada nível desta vantagem concede um bônus de +1 em qualquer teste de HT que seria beneficiado por esse controle (a critério do Mestre), incluindo os testes de sangramento (v. *Sangramento*, pág. 420) e testes para se recuperar de doenças e envenenamento (não *resistir*).

O personagem também é capaz de entrar em um transe semelhante à morte. Qualquer indivíduo que não esteja familiarizado com o metabolismo do personagem precisa vencer uma Disputa Rápida de Diagnose *vs.* HT + Controle do Metabolismo do personagem para descobrir que ele não está morto. Nesse estado, cada nível de Controle do Metabolismo reduz em 10% a quantidade de oxigênio necessária para o personagem se manter vivo (com um nível maior ou igual a 10, o personagem *não respira*) e *dobra* a quantidade de tempo que ele consegue viver sem alimento ou água. O personagem não tem consciência de seus arredores enquanto se encontra em transe, mas acorda automaticamente se for ferido. Ele também consegue ajustar um "alarme" mental para acordá-lo depois de algum tempo.

Esta habilidade é incompatível com a metacaracterística Máquina (pág. 262).

Limitações Especiais

Hibernação: O personagem só é capaz de usar a habilidade de entrar em transe, mas não recebe nenhum bônus nos testes de HT. Além disso, ele fica nesse estado *automaticamente* quando é exposto a alguma condição ambiental específica — como o frio intenso, estiagem, etc. Defina a característica em conjunto com o Mestre. Quando se encontra nas condições definidas para essa limitação, o personagem tem que obter sucesso num teste de Vontade para *evitar* a hibernação. Ele também pode entrar nesse estado voluntariamente. Para isso, faça um teste de Vontade-4 por hora até obter sucesso. Não é possível definir uma hora precisa para o personagem acordar. Estabeleça uma duração, depois a multiplique por (2d+3)/10. -60%.

Controle Térmico

5 pontos/nível

O personagem é capaz de alterar a temperatura ambiente. O aquecimento ou esfriamento está limitado a 10 °C por nível e ocorre a uma taxa de 1 °C por nível a cada segundo de concentração. O personagem é capaz de afetar um raio de dois metros a uma distância de até 10 metros. Utilize Alcance Ampliado (pág. 102) ou Alcance Reduzido (pág. 110) para modificar essa distância; acrescente níveis de Efeito de Área (pág. 105) para aumentar o raio.

Esta habilidade nunca causa dano direto. Para isso, compre Ataque Inato normalmente por queimadura (no caso de chamas) ou fadiga (no caso de ataques que causam dano por meio de alterações na temperatura corporal).

Limitações Especiais

Calor: O personagem só consegue aumentar a temperatura. -50%.

Frio: O personagem só consegue diminuir a temperatura. -50%.

Psicocinética: A habilidade do personagem faz parte do poder psíquico Psicocinese (pág. 256), geralmente chamado de "criocinese" (no caso de frio) ou "pirocinese" (no caso de calor). -10%.

Crescimento

10 pontos/nível

O personagem é capaz de crescer — realmente crescer *muito*! Na medida em que o personagem cresce, sua ST tem de crescer também (senão ele cairia devido ao próprio peso). O equipamento do personagem *não* muda de tamanho!

Cada nível de Crescimento permite que o personagem adicione +1 ao seu Modificador de Tamanho. Calcule a altura final do personagem usando a *Tabela de Modificador de Tamanho* (pág. 19). Um aumento no MT afeta o comprimento dos braços e das pernas do personagem e influencia em seu alcance e na capacidade de transpor obstáculos; v. *Modificador de Tamanho e Alcance* (pág. 402). Ele demora um segundo para modificar seu MT em +1 (ou em -1 quando voltar ao tamanho normal).

Se o personagem tentar crescer dentro de um aposento, veículo, recipiente, etc., que não o comporta, o processo é interrompido normalmente. No entanto, se o dano *máximo* por GdP para a ST do personagem naquele momento for maior que a RD das paredes ou do teto, ele os arrebenta. Isso leva um segundo para cada ponto de RD.

O jogador tem que comprar a ST necessária para sustentar a nova forma do personagem — 5 x a altura final em *metros*. Uma ST que aumenta com a altura e só está disponível quando o personagem cresce pode ser comprada com a limitação Tamanho (v. *Força*, pág. 14). Utilize o maior MT do personagem para calcular o valor da limitação. No caso de MTs intermediários, calcule a relação entre a altura do personagem e sua altura máxima. Essa relação indica a fração da ST adicional que estará disponível para o personagem num determinado MT (arredondada para baixo).

Exemplo: Um personagem com 1,80m de altura (MT 0) tem Crescimento 4. Ele pode crescer até MT +4, o que acarreta em uma altura máxima de 10 metros. Ele tem que comprar ST 50 para ser capaz de suportar seu próprio peso. Se o personagem tiver ST 15 e receber o bônus de +35 só quando estiver na altura máxima, o jogador poderá comprar esse bônus com uma limitação Tamanho de -40%. Com MT +1, o personagem terá 3 metros de altura, ou seja, 30% de sua altura final, logo, +30% dos +35 de ST, ou seja, +10, elevando sua ST para 25. Do mesmo modo, com 5 metros de altura ele terá ST 32 e MT +2, com 7 metros, terá ST 39 e MT +3 e com 10 metros, ST 50 e MT +4.

Modificadores Especiais

Somente Tamanho Máximo: O personagem só pode assumir seu tamanho normal ou o tamanho máximo. Em vez de aumentar o MT em +1 por segundo, o personagem cresce até atingir o MT máximo ou volta ao normal em *um* único segundo. A limitação de não poder assumir MTs intermediários (o que restringe o uso dessa habilidade em espaços fechados) anula a ampliação de crescer rapidamente (um benefício útil durante o combate). +0%.

Cronolocalização

V. Noção Exata do Tempo, pág. 73

Cura

30 pontos

O personagem é capaz de curar outras pessoas — ele precisa manter contato físico com o alvo. Para ativar o poder, ele precisa se concentrar por um segundo e obter um sucesso num teste de IQ. O teste sofre uma penalidade de -2 se o alvo estiver inconsciente.

O personagem pode usar Cura de duas maneiras:

Curar Doenças: Isso exige um teste de IQ com um modificador determinado pelo Mestre que pode variar de um bônus de +1, no caso de um resfriado comum, até uma penalidade de -15 — para AIDS. O custo em PF é igual ao dobro do redutor (mínimo de 1 PF). Exemplo: seriam necessários 6 PF para curar uma doença que exige um teste de IQ-3.

Curar Ferimentos: No caso de um sucesso, o personagem é capaz de curar qualquer número de PV. Isso custa a ele 1 PF para cada 2 PV curados (arredondado para cima). Um fracasso custa 1d PF, mas o personagem pode tentar novamente; uma falha crítica *também* causa 1d ponto de dano ao paciente. Uma recuperação de 1 único PV já interrompe quaisquer sangramentos. Um teste com uma penalidade de -6 é capaz de curar um membro incapacitado — mas inteiro — se conseguir recuperar *todos* os PV perdidos no ferimento que causou a incapacitação. Exemplo: para curar mãos incapacitadas por 4 pontos de dano, é preciso fazer um teste de IQ-6 e gastar 2 PF. Cada curandeiro tem direito a apenas uma tentativa por membro ferido. Cura não consegue restaurar membros perdidos nem ressuscitar os mortos.

Se esta vantagem for utilizada mais de uma vez por dia em um mesmo alvo, aplique uma penalidade cumulativa de -3 para cada cura *bem-sucedida* do mesmo tipo (ferimento ou doença) num mesmo alvo. Essas penalidades são cumulativas até que um dia *inteiro* tenha se passado desde a cura mais recente.

Cura funciona em membros da raça do personagem e em raças "semelhantes". Em uma campanha de fantasia, por exemplo, todas as raças humanoides de sangue quente (elfos, anões, orcs, halflings, etc.) seriam consideradas "semelhantes".

Ampliações Especiais

Cura pela Fé: O poder do personagem funciona através da canalização da energia espiritual. Isso permite a ele curar *qualquer* criatura que os espíritos ou deuses considerem merecedoras, independente da raça. No entanto, o personagem (e possivelmente o alvo) devem se comportar de uma maneira consistente com os interesses e códigos morais de seus aliados sobrenaturais, caso contrário a habilidade não funciona. Não é permitido associar Cura pela Fé com Somente sua Raça ou Xenocura. +20%.

Xenocura: O personagem é capaz de curar seres muito diferentes dele. Exemplos (supondo que ele seja um humano): Todos os Mamíferos, +20%; Toda Vida Terrena, +40%; Toda Vida Baseada em Carbono, +60%; Qualquer Coisa Viva, +80%; Qualquer Coisa Animada (incluindo mortos-vivos, golens, etc.), +100%.

Limitações Especiais

Cura Psíquica: A habilidade do personagem é parte do poder psíquico Cura Psíquica (pág. 255). -10%.

Somente Doenças: O personagem só é capaz de curar doenças. -40%.

Somente Ferimentos: O personagem só é capaz de curar ferimentos. -20%.

Somente sua Raça: Esta limitação só está disponível em campanhas com várias raças inteligentes. -40%.

Curandeiro

V. Talento, pág. 90

Dedos Verdes

V. Talento, pág. 90

Defesas Ampliadas

Variável

O personagem tem uma aptidão incomum para evitar ataques! Isso pode ser devido à observação cuidadosa do oponente, a concentração do *chi* ou qualquer outra coisa que combine com seu passado. Existem três versões dessa vantagem:

Aparar Ampliado: O personagem recebe um bônus de +1 no valor de sua manobra Aparar. O jogador pode comprar essa vantagem para as mãos nuas (5 pontos), para qualquer perícia com Armas de Combate Corpo a Corpo (5 pontos) ou para *todas* as manobras Aparar (10 pontos). *5 ou 10 pontos.*

Bloqueio Ampliado: O personagem recebe um bônus de +1 no valor de seu Bloqueio quando usar a perícia Capa ou Escudo. O personagem tem que se especializar em uma defesa específica de Bloqueio. *5 pontos.*

Esquiva Ampliada: O personagem recebe um bônus de +1 no valor de sua Esquiva. *15 pontos.*

Este talento é definitivamente cinematográfico! O Mestre pode exigir que o personagem tenha a perícia Treinado por um Mestre (pág. 96) ou Mestre de Armas (pág. 70) como pré-requisito. Ele pode optar por permitir que os guerreiros comprem essa característica com seus pontos ganhos. Ele também pode permitir níveis múltiplos de Defesa Ampliada. Nesse caso, o custo em pontos é definido para cada bônus de +1. Observe que os bônus maiores que +3 são quase sempre injustificáveis, mesmo em jogos "extravagantes"!

Dentes

0, 1 ou 2 pontos

Qualquer pessoa que tem uma boca tem dentes *rombos* capazes de morder e causar GdP-1 pontos de dano por contusão. Isso custa 0 ponto e é típico da maioria dos herbívoros. Um personagem com esta vantagem, por outro lado, tem uma mordida que causa mais dano:

Bico Afiado: Como o de uma ave de rapina. Causa GdP-1 pontos de dano muito perfurante. *1 ponto.*

Dentes Afiados: Como os da maioria dos carnívoros. Causa GdP-1 pontos de dano por *corte. 1 ponto.*

Presas: Como as de um *Tigre Dente-de-Sabre.* Causa GdP-1 pontos de dano por *perfuração. 2 pontos.*

Desenvolvedor

25 ou 50 pontos

O personagem é um inventor nato. Ele é capaz de modificar equipamentos e — se tiver tempo e dinheiro suficientes — inventar bugigangas completamente novas, como descrito sob Invenções (pág. 475). Isso permite que ele crie engenhocas *com rapidez* e facilita a percepção de inovações tecnológicas típicas de NTs mais elevados. Esta vantagem está dividida em dois níveis:

Desenvolvedor: O personagem é um inventor "cinematográfico", mas seu trabalho ainda leva dias ou meses e exige uma grande quantidade de dinheiro e equipamentos caros. *25 pontos.*

Desenvolvedor Rápido: O personagem é capaz de criar engenhocas fantásticas em minutos ou horas e consegue se arranjar com quaisquer peças sobressalentes que tiver ao seu alcance que custam apenas uma pequena porcentagem do que um inventor "realista" teria que gastar. Esse nível é definitivamente inadequado para campanhas realistas! *50 pontos.*

Deslocamento Ampliado

20 pontos/nível

O personagem é realmente muito rápido! Cada nível de Deslocamento Ampliado *dobra* sua velocidade máxima em *um* determinado ambiente: Ar, Solo, Espaço ou Água. Também é possível adquirir meio nível de Deslocamento Ampliado, sozinho ou em conjunto com qualquer número de níveis inteiros; isso custa 10 pontos e multiplica o Deslocamento por 1,5.

Exemplo 1: Um personagem super, compra Deslocamento Ampliado 4 (Solo) por 80 pontos. Ele multiplica seu Deslocamento por 2 x 2 x 2 x 2 = 16. Se o Deslocamento Básico do personagem era 8, ele poderia correr a uma velocidade de 128 metros/segundo (393 km/h).

Exemplo 2: Uma raça aviária tem Deslocamento Ampliado (Ar) de 2,5 que custa 50 pontos. Todos os membros dessa raça multiplicam sua velocidade aérea máxima por 2 x 2 x 1,5 = 6.

Esse Deslocamento multiplicado representa a velocidade máxima do personagem. Anote o resultado entre parênteses depois da característica Deslocamento Ampliado; ex., o super mencionado no exemplo anterior escreveria "Deslocamento Básico 4 (Velocidade no Solo 128)". O jogador sempre pode optar por uma velocidade máxima um pouco inferior se quiser que ela corresponda à velocidade de uma criatura ficcional ou do mundo real ou de um veículo com uma velocidade máxima conhecida. Essa redução não devolve pontos ao personagem.

O Deslocamento Ampliado *não* afeta a Velocidade Básica, o Deslocamento Básico, nem a Esquiva. Seus benefícios só se aplicam quando o personagem está se deslocando em um trajeto relativamente reto e plano (v. *Disparar*, pág. 353). No entanto, ela apresenta sim um valor defensivo; aqueles que atacarem o personagem com ataques à distância devem levar o deslocamento do personagem em consideração quando estiverem calculando os modificadores de velocidade/alcance (pág. 550).

A maioria das formas de Deslocamento Ampliado tem pré-requisitos. Deslocamento Ampliado (Água) exige Anfíbio (pág. 39) ou Aquático (pág. 156). O Deslocamento Ampliado (Ar) exige Voo (pág. 99). O Deslocamento Ampliado (Espaço) exige Voo com a ampliação Voo Espacial ou Voo Espacial

Newtoniano e afeta o deslocamento no espaço, não a velocidade aérea. Para se deslocar mais rápido no ar *e* no espaço, compre Deslocamento Ampliado (Ar) e Deslocamento Ampliado (Espaço).

Ampliações Especiais

Bônus de Manuseio: A DX e as perícias de operação de veículos (por exemplo, Condução) do personagem recebem um bônus quando estiverem sendo usadas com o único propósito de manter o controle em velocidades superiores ao seu Deslocamento Básico. +5% para cada bônus de +1, até o máximo de +5.

Limitações Especiais

Limitado a Estradas: Esta é uma limitação para Deslocamento Ampliado (Solo). O Deslocamento Ampliado só funciona em uma superfície plana, como a de uma estrada ou do piso de um edifício. Esta limitação muitas vezes é adquirida em conjunto com a desvantagem Com Rodas (pág. 146). -50%.

Newtoniana: Esta é uma limitação para Deslocamento Ampliado (Espaço). A "velocidade máxima" espacial do personagem é, na verdade, seu "delta-v": a variação na velocidade *total* que ele é capaz de realizar antes de ficar sem massa de reação. Depois de realizar mudanças de velocidade igual à sua velocidade máxima, o personagem deve reabastecer para poder voltar a alterar sua velocidade. -50%.

Redutor de Manuseio: A DX e as perícias de operação de veículos do personagem sofrem uma penalidade quando usadas em altas velocidades. -5% para cada redutor de -1, até o máximo de -5.

Destemor

2 pontos/nível

Não é fácil assustar nem intimidar o personagem! Adicione o nível de Destemor do personagem ao atributo Vontade toda vez que ele for fazer uma Verificação de Pânico ou precisar resistir à perícia Intimidação (pág. 204) ou a um poder sobrenatural que induza o medo. O nível de Destemor também deve ser subtraído dos testes de Intimidação feitos contra ele.

Destino

Variável

O destino do personagem está predestinado. Isto é considerado uma vantagem, se o personagem estiver destinado a realizar grandes feitos — embora esse destino possa não estar claro e até mesmo se tornar inconveniente. Se buscar um Destino desvantajoso, consulte a pág. 132.

Quando escolhe essa vantagem, o jogador só pode especificar o valor em pontos. O Mestre irá determinar, em segredo, a natureza do Destino, de acordo com o valor em pontos e os ditames da campanha. O personagem pode descobrir algumas pistas sobre o seu futuro por meio da adivinhação mágica ou de técnicas semelhantes, mas é pouco provável que ele descubra toda sua extensão até o cumprir. Lembre-se também que esse Destino pode *mudar* dependendo do desenvolvimento da campanha.

Tenha em mente que essa vantagem dá ao Mestre licença para interferir na vida do personagem — ele *tem* que fazer com o que Destino se cumpra! Criar um Destino bom e garantir que ele se cumpra exige uma engenhosidade considerável do Mestre. Pode ser que ele prefira proibir essa vantagem se sentir que ela pode tirar a campanha dos trilhos.

O valor em pontos do Destino determina seu impacto:

Vantagem Superior: O personagem está destinado a atingir a grandeza durante sua vida. No fim das contas, todos o conhecerão e louvarão seu nome! Mais cedo ou mais tarde, alguma coisa acontecerá para concretizar esse Destino. Lembre-se que isso não garante o "sucesso" — se o personagem optar por saltar na frente do punhal de um assassino durante sua primeira sessão de jogo, o Mestre pode decidir ai mesmo que o Destino foi realizado... o personagem morreu como um herói! *15 pontos.*

O Destino é considerado uma vantagem, se o personagem estiver destinado a realizar grandes feitos — embora esse destino possa não estar claro e até mesmo se tornar inconveniente.

Vantagem Maior: Como no caso anterior, mas com uma extensão menor. Outra opção é que o personagem esteja condenado a morrer em um determinado lugar ou de um modo específico: no mar, pelas mãos de um imperador, sob a terra, etc. Em outras circunstâncias, o personagem ficará gravemente ferido ou até mesmo mutilado, mas não morrerá. Se evitar os acontecimentos que culminariam nesse futuro, conscientemente ou não, o personagem acabará descobrindo que o Destino lhe reserva algumas surpresas. Talvez o mar inunde sua casa enquanto ele estiver dormindo, ou o general contra quem ele está lutando pode se tornar o futuro imperador, ou ainda, talvez o Monte Vesúvio venha a cobri-lo com toneladas de cinzas. *10 pontos.*

Vantagem Menor: O personagem está destinado a desempenhar um pequeno papel em uma história grandiosa, mas ele será lembrado por isso. Em termos de jogo, existe uma garantia de que o personagem conseguirá pelo menos uma vitória significativa. *5 pontos.*

Se o personagem cumprir seu Destino e sobreviver, tudo estará acabado, mas ele sentirá as repercussões desse evento durante muitos anos. Em geral, o Mestre deve permitir que o jogador use os pontos de personagem que ele havia gasto em um Destino vantajoso para comprar uma Reputação positiva. Um Destino que passa despercebido depois de ser realizado não é um grande Destino!

Destreza Manual Elevada

5 pontos/nível

O personagem possui uma habilidade motora notável. Cada nível (até no máximo 4) concede um bônus de +1 na DX para tarefas que exigem um toque delicado. Isso inclui todos os testes de DX das perícias Arrombamento, Artista, Cirurgia, Costura, Habilidade com Nós, Joalheiro, Prestidigitação, Punga e Trabalhos em Couro, assim como aqueles necessários para se fazer um trabalho *preciso* como Maquinista ou Mecânica (numa relojoaria, por exemplo). Esse bônus *não* se aplica a tarefas baseadas em IQ, tarefas em grande-escala baseadas em DX ou jogadas de dado relacionadas a combates de qualquer tipo.

Detectar

Variável

O personagem é capaz de detectar uma substância ou condição específica, mesmo quando ela estiver protegida dos cinco sentidos humanos. Isso exige um segundo de concentração, depois do qual o Mestre deve fazer, em segredo, um teste de Sentidos (v. *Teste de Sentidos*, pág. 358). Os modificadores de distância presentes na *Tabela de Tamanho e Velocidade/Alcance* (pág. 550) devem ser aplicados. O jogador pode comprar uma versão especial de Sentidos Aguçados (pág. 89) para melhorar seu teste, aumentando assim seu alcance efetivo.

No caso de um sucesso, o Mestre dirá ao personagem a direção na qual ele poderá encontrar a fonte mais

significativa da substância em questão e dará uma pista da quantidade existente. No caso de um fracasso, o personagem não sentirá nada.

Detectar também inclui a habilidade de *analisar* a substância detectada. Isso exige um teste de IQ; quanto melhor o resultado do teste, mais precisos serão os detalhes. Exemplo: um personagem com Detectar (Metal), poderia distinguir o ouro do ferro com um sucesso num teste de IQ, mas num sucesso decisivo, descobriria se o ouro está na forma de pepitas ou de barras, além de sua verdadeira pureza.

A base de custo de Detectar é o seguinte:

Raro (feiticeiros, magia de fogo, zumbis, ouro, radar, rádio): *5 pontos.*

Ocasional (magos, magia, mortos-vivos, metal precioso, campos elétricos, campos magnéticos, radar *e* rádio): *10 pontos.*

Comum (seres humanos, fenômenos sobrenaturais, criaturas sobrenaturais, metal, campos elétricos e magnéticos): *20 pontos.*

Muito Comum (qualquer forma de vida, fenômenos *e* criaturas sobrenaturais, qualquer mineral, qualquer tipo de energia): *30 pontos.*

Perceba que a habilidade de detectar fenômenos pode justificar outras vantagens. Por exemplo, Detectar (Campos Magnéticos) poderia explicar Senso de Direção.

Ampliações Especiais

Detecção de Sinais: O personagem é capaz de detectar algum tipo de transmissão ativa como rádio, radar ou laser; v. *Sentido de Monitoramento* (pág. 87) e *Telecomunicação* (pág. 93). Ele não sofre penalidades devido à distância, mas tem que estar a até duas vezes o alcance do sinal e, se ele for direcional, dentro de sua trajetória. +0%

Precisão: No caso de um sucesso no teste de Sentidos, o personagem também sabe a distância do que quer que ele tenha detectado. +100%.

Limitações Especiais

Vaga: O personagem é capaz de detectar apenas a presença ou ausência da substância determinada. A direção e a quantidade são reveladas somente num sucesso decisivo e ele não consegue analisar o que detecta. Esta limitação e Meticuloso são mutuamente excludentes. -50%.

Difícil de Subjugar

2 pontos/nível

O personagem é difícil de nocautear. Cada nível em Difícil de Subjugar concede um bônus de +1 nos testes de HT feitos para verificar se o personagem evita a inconsciência — seja por ferimentos, drogas ou o efeito de armas de alta tecnologia — e resistir a habilidades sobrenaturais que provocam inconsciência. Numa campanha realista, o Mestre pode decidir limitar aos níveis 1 e 2 o acesso dos personagens a esta vantagem.

Digestão Universal

5 pontos

O personagem apresenta um processo digestivo que se adapta de maneira notável e lhe permite se alimentar de qualquer animal não-venenoso ou proteína vegetal, não importa quão estranho ou fantástico eles sejam. Isso permite a sobrevivência a partir de elementos que são, normalmente, inofensivos, embora nada nutritivos. No entanto, o personagem não tem uma resistência especial a venenos; para isso, compre Resistente (pág. 85). Um dos benefícios desta vantagem é que o personagem pode se livrar com rapidez e segurança de qualquer evidência não-venenosa e orgânica — *alimentando-se* dela!

Dobra

100 pontos

O personagem tem a habilidade de se teleportar, viajando de um ponto a outro sem se deslocar pelo espaço entre eles. Para isso, ele precisa enxergar seu destino com os próprios olhos, vê-lo remotamente (por um circuito fechado de TV, pelos olhos de outra pessoa — utilizando Leitura da Mente com a ampliação Sensorial, etc.) *ou* visualisá-lo claramente em sua mente (o que só é possível se ele já tiver visitado o local pessoalmente).

O personagem é capaz de transportar uma carga igual à sua Base de Carga quando viaja, além de qualquer tipo de Carga Útil (pág. 47). Para carregar mais coisas ou transportar mais pessoas ele precisa da ampliação Capacidade Adicional de Carga (adiante).

Ele deve fazer um teste de IQ para ativar a habilidade, aplicando os seguintes modificadores:

Distância: As penalidades de distância estão indicadas na tabela abaixo. Se a distância real estiver entre dois desses valores, utilize o mais alto.

Distância	*Penalidade*
10 metros	0
20 metros	-1
100 metros	-2
500 metros	-3
3 km	-4
15 km	-5
150 km	-6
1.500 km	-7

Adicione uma penalidade adicional de -1 para cada aumento de 10x da distância.

Tempo de Preparo: O tempo necessário para preparar o teleporte afeta o teste de IQ, da seguinte maneira:

Tempo de Preparo	*Modificador de IQ*
Nenhum	-10
1 segundo	-5
2 segundos	-4
4 segundos	-3
8 segundos	-2
15 segundos	-1
30 segundos	0
1 minuto	+1
2 minutos	+2
4 minutos	+3
8 minutos	+4
15 minutos	+5
30 minutos	+6
1 hora	+7
2 horas	+8
4 horas	+9
8 horas	+10

Esta tabela *não* tem continuação; +10 é o maior bônus possível.

Remoção: Se tiver uma visão "de segunda mão" do destino, o personagem sofre uma penalidade de -2 para cada nível de remoção. Por exemplo, vê-lo pela televisão ou pelos olhos de outra pessoa impõe uma penalidade de -2, enquanto que visualizá-lo em um televisor refletido nos olhos de outra pessoa impõe uma penalidade de -4. Há uma penalidade adicional de -2 durante o teleporte para um local que o personagem já visitou, mas não consegue ver.

Pontos de Fadiga: Aplique um bônus de +1 para cada PF gasto. O personagem deve declarar isso antes de fazer o teste e perderá os PF independente do resultado. O personagem não é obrigado a gastar PF, mas em geral essa é uma boa ideia se ele tiver que viajar para um local distante ou não tiver muito tempo para se preparar.

No caso de um sucesso, o personagem aparece no local de destino. Se fracassar, ele não vai a lugar nenhum e o poder fica enfraquecido: penalidade de -5 para usá-lo novamente nos próximos 10 minutos. No caso de uma falha crítica, ele é levado a um destino *errado*, que pode ser qualquer lugar definido pelo Mestre! O local não precisa ser perigoso, mas deve representar um inconveniente. Além disso, o poder fica temporariamente "esgotado" e não funciona durante 1d horas.

O personagem *pode* usar Dobra para fugir de ataques durante um combate. Uma vez por turno, ele pode realizar um teleporte para qualquer local que possa ver instantaneamente a uma distância de até 10 metros. Isso é considerado uma esquiva. Contudo, o teste de IQ sofre uma penalidade de -10 por causa do uso

instantâneo, portanto, o personagem talvez queira gastar alguns pontos de fadiga para aumentar suas chances!

Esta habilidade pode ser melhorada com a prática, gastando-se pontos para aplicar ampliações ou remover limitações. O jogador *não pode* aplicar Custo em Pontos de Fadiga Reduzido ou Tempo Reduzido (pág. 109) nesta vantagem; em vez disso, ele deve comprar Confiável (adiante). Com o bônus proveniente dessa ampliação o personagem consegue se teleportar com precisão em menos tempo ou gastando menos PF.

Ampliações Especiais

Capacidade Adicional de Carga: O personagem pode levar uma carga maior que sua Base de Carga. Se sua capacidade de carga for suficientemente elevada, é possível transportar *uma* pessoa com ele. Objetos que pesam até o valor de Carga Leve do personagem custam +10%; Até Média, +20%; até Pesada, +30%; até Carga Muito Pesada, +50%.

Cego: O personagem é capaz de se teleportar de acordo com um conjunto específico de coordenadas (distância e direção) sem visualizar ou ter visitado anteriormente o local de destino. Isso impõe uma penalidade adicional de -5 no teste de IQ! O personagem tem que pagar *dois* PF para cada +1 de bônus quando estiver usando esta ampliação. +50%.

Confiável: O poder do personagem é estável e previsível. Cada nível desta ampliação concede um bônus de +1 no teste de IQ para usar a habilidade, permitindo que o PdJ se teleporte sem muita preparação (ex.: durante o combate) ou por grandes distâncias sem gastar muitos PF para melhorar suas chances. +5% para cada bônus de +1 (até um máximo de +10).

Salto em Dobra: Esta ampliação só está disponível para personagens com a vantagem Saltador (pág. 86). O jogador é obrigado a aplicá-la tanto em Saltador quanto em Dobra. Um saltador do tempo e saltador de dimensões que quiser utilizar Dobra com as duas habilidades precisa comprar esta ampliação duas vezes. Quando salta, o personagem pode usar Dobra simultaneamente para aparecer em *qualquer lugar* em seu destino. São necessários dois testes — uma para cada habilidade — e é possível que o personagem obtenha sucesso em um deles e fracasse no outro, ou que fracasse nos dois. +10% por cada vantagem de Saltador associada.

Limitações Especiais

Despreparado: O personagem não consegue carregar nada durante o teleporte e sempre chega a seu destino completamente nu! -30%.

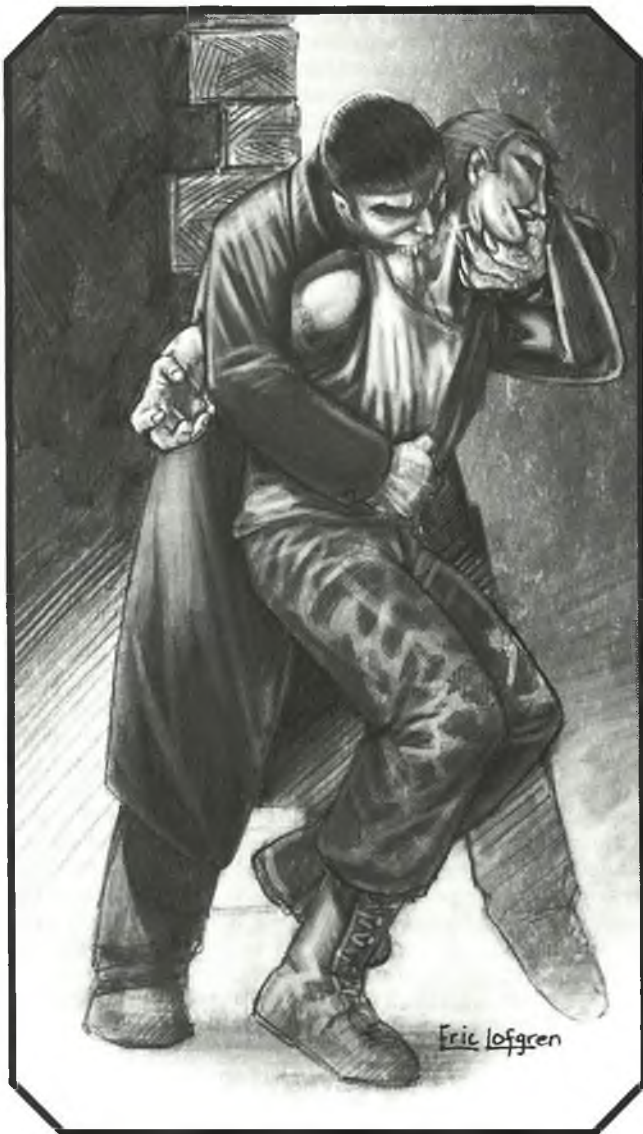
Limite de Alcance: O personagem não é capaz de se teleportar além de uma determinada distância a cada salto. Escolha um alcance e encontre a penalidade relacionada na tabela acima. A limitação vale -5% x (10 + penalidade); ex.: Uma limitação de 10 metros (-0) vale -50%, enquanto que uma de 150 km (-6) vale -20%. Um limite de alcance maior que 150.000 km não representa uma limitação significativa.

Hipersalto: O personagem se move fisicamente ao longo do "hiperespaço" ou do "espaço de salto" para viajar entre vários locais de destino. Esse tipo de teleporte instantâneo não é verdadeiro; o PdJ tem uma velocidade efetiva, o que significa que a viagem leva tempo. Em percursos longos, ele precisa recorrer a suprimentos para se manter vivo! Além disso, o personagem não é capaz de ativar o Hipersalto na atmosfera nem de percorrer distâncias mais curtas que um segundo-luz (280.000 km; -10 na IQ). Isso efetivamente o limita a viagens espaciais. No entanto, o Hipersalto também apresenta um benefício: se o personagem tiver a perícia Navegação (Hiperespaço), pode substituí-la por IQ. -50% se a velocidade do PdJ for igual à velocidade da luz (um segundo a cada 280.000 km percorridos); -25% se o personagem for capaz de viajar um ano-luz (-17 na IQ) por dia.

Teleporte Psíquico: A habilidade do personagem faz parte do poder psíquico Teleporte (pág. 257). -10%.

Dominação

20 pontos

O personagem é capaz de "infectar" outras pessoas com uma condição sobrenatural — vampirismo, licantropia, etc. — e exercer controle absoluto sobre elas. Essa característica é apropriada apenas a seres sobrenaturais que espalham sua "maldição" por meio de infecções e afeta somente os membros das raças suscetíveis (tipicamente, a raça original do personagem e outras semelhantes). O Mestre deve decidir que maldições se disseminam dessa maneira e quem é suscetível.

Quando compra Dominação, o jogador deve especificar *um* ataque natural — Garras, Ataque Inato, Mordida de Vampiro, etc. — que causa a infecção. Qualquer indivíduo que vier a sofrer dano desse ataque deve jogar 3d vs. o número de PV que perdeu (máximo de uma jogada por dia). Se obtiver um resultado menor ou igual ao dano sofrido, a vítima fica infectada e se transformará numa criatura do tipo que o atacou em 2d dias, ou, se não houver influência sobrenatural, talvez mais tempo — a critério do Mestre. O Mestre tem liberdade para impor condições adicionais para a infecção; ex., a vítima precisa sofrer três ataques, ingerir o sangue do agressor ou até mesmo *morrer* antes de fazer a jogada descrita anteriormente.

Depois que a transição estiver completa, a vítima adquire o mesmo modelo de raça sobrenatural do personagem (Vampiro, Lobisomem, etc.), *além* de Mentalidade de Escravo (pág. 150). A

vítima fica subordinada ao personagem — e se ela infectar outras vítimas, também as colocará sob controle do personagem, com as mesmas características.

A Dominação em si custa 20 pontos, mas, para controlar uma nova vítima, o personagem precisa de pontos suficientes para comprá-la como um Aliado (pág. 35) com a ampliação "Lacaio" (devido à Mentalidade de Escravo) e "Habilidades Especiais" (porque ele pode criar novos lacaios para o personagem). O jogador pode escolher qualquer frequência de participação e melhorar essa característica posteriormente com pontos de bônus. Se o personagem não tiver pontos suficientes para comprar sua vítima como um Aliado — mesmo com uma frequência "menor ou igual a 6" ela será infectada, mas não se tornará sua escrava.

A Dominação persiste até a morte do indivíduo (morte *final* para os mortos-vivos), até o escravo se tornar tão poderoso que o personagem não pode (ou não quer) gastar os pontos necessários para mantê-lo como Aliado, ou até o Mestre decidir que a maldição foi rompida por meios sobrenaturais. Se alguma dessas condições ocorrer, a vítima perde a característica Mentalidade de Escravo e adquire livre arbítrio. O jogador pode usar os pontos gastos nesse ex-Aliado para dominar novas vítimas.

Consulte *Ataque Infeccioso* (pág. 123) para maiores detalhes sobre a desvantagem Dominação.

Duplicação

35 pontos/cópia

O personagem é capaz de dividir seu corpo em duas ou mais Duplicatas, sendo que cada uma delas possui todos os poderes e conhecimentos do original (embora não detenham cópias do equipamento, a não ser que o personagem compre uma ampliação especial). Ele precisa de um segundo e de uma manobra Concentrar para se separar ou se reunir. Quando as Duplicatas se unem, os PF e PV se tornam iguais à *média* dos números de PF e PV das cópias no momento em que elas se uniram. As Duplicatas se lembram de tudo o que aconteceu com elas enquanto estavam separadas.

Elas não têm nenhuma habilidade especial para se coordenarem umas com as outras. Para isso, é preciso comprar Diapsiquia (v. *Telecomunicação*, pág. 94). Se a Diapsiquia funcionar apenas entre as Duplicatas, o jogador pode comprá-la com uma limitação Racial. É possível combinar Diapsiquia com um Elo Mental (pág. 57) entre as Duplicatas para manter o contato telepático constante sem a necessidade de jogadas de dados.

Se uma das duplicatas morrer, todas imediatamente sofrem 2d pontos de dano e ficam atordoadas. Esse atordoamento é mental se a vantagem for definida como mental, ou físico se ela for definida como física. O teste de IQ ou HT para verificar a recuperação sofre uma penalidade de -6 e os pontos gastos naquela Duplicata são perdidos. O Mestre pode permitir que o personagem adquira novamente uma duplicata morta com seus pontos não gastos. Uma Vida Extra (pág. 97) também permite que o personagem ressuscite *qualquer* duplicata morta. O valor de pontos do personagem diminui um número de pontos igual ao custo da Vida Extra, mas esse recurso é mais barato do que comprar outra Duplicata.

Ampliações Especiais

Equipamento Duplicado: As Duplicatas aparecem com cópias do Equipamento Característico (pág. 58) que o personagem está carregando consigo ou vestindo. O equipamento duplicado desaparece quando as duplicatas se unem, mesmo que ele não esteja com uma das cópias. Depois da união, lide com os PV, a munição, o suprimento de energia, etc., do equipamento da mesma forma que os PV e PF do personagem. +100%.

Ferimento Único: Se uma das Duplicatas morrer, as outras não ficarão atordoadas nem feridas. +20%.

Limitações Especiais

Digital: As Duplicatas são cópias em software da mente do personagem e não de seu corpo. Elas são capazes de possuir outros computadores ou ocupar Títeres (pág. 94) de reposição. O jogador só pode comprar essa limitação se o personagem tiver Mente Digital (pág. 69) e Possessão (Digital) (pág. 79). -60%.

Recursos Compartilhados: As Duplicatas do personagem não têm um número de PF e PV igual ao do personagem; em vez disso, o personagem tem de distribuir esses pontos entre elas. Exemplo: se tiver 15 PV e uma Duplicata, o personagem poderia dividir os PV em 7 e 8, 2 e 13 ou qualquer outra combinação cujo total seja 15. Não é obrigatório distribuir os PF e os PV proporcionalmente; um personagem com 15 PV e 15 PF pode dar 3 PF e 9 PV a uma cópia e 12 PF e 6 PV a outra. Quando seus corpos se recombinarem, some os valores em vez de usar a média. -40%.

Durabilidade Sobrenatural

150 pontos

Da mesma forma que um vampiro ou um assassino psicótico de um filme de terror, o personagem é capaz de "ignorar" a maioria dos ferimentos. As lesões consomem PV, como sempre, e o personagem pode ser projetado, mas ele é *completamente imune* a choques, atordoamento físico e nocautes. Ele não precisa de Hipoalgia (Alto Limiar de Dor), pois ela está incluída nesta vantagem, que também e é muito mais potente!

Enquanto o personagem tiver 0 PV ou mais, ele também estará imune a lesões incapacitantes e seu Deslocamento continua com o valor total. Abaixo de 0 PV, o personagem tem metade do Deslocamento, mas não *morre*, a menos que seja ferido por um ataque ao qual ele é especificamente vulnerável (v. a seguir). A única exceção nesse caso é um *único ataque* que causa uma lesão de 10x PVInicial ou mais. Essa quantidade de dano causada de uma só vez destruirá totalmente o personagem e o matará.

Para matar o personagem de uma vez por todas, primeiro é preciso reduzi-lo a -1xPVInicial. Daí então é possível matá-lo com um item específico. O jogador precisa especificar o objeto quando comprar Durabilidade Sobrenatural. As categorias válidas estão relacionadas no quadro *Defesas Limitadas* (pág. 83); o item que pode matar o personagem tem de ter frequência "Ocasional" ou superior. Se um ferimento causado por esse objeto reduzir o personagem a um número de PV negativos que forçaria um humano normal a fazer um teste de HT para sobreviver, então *ele* deve fazer o mesmo teste para não morrer. Se o item ferir o personagem e reduzi-lo a -5xPVInicial, o personagem morre automaticamente. Se o personagem já estiver com -5xPVInicial por causa de outros ferimentos, *qualquer* lesão causada pelo objeto escolhido matará o personagem. Objetos ao qual o personagem tem Vulnerabilidade (pág. 161) também o matam da mesma maneira.

Duro de Matar

2 pontos/nível

É incrivelmente difícil matar o personagem. Cada nível nesta vantagem concede um bônus de +1 nos testes de HT feitos para ver se o personagem consegue sobreviver quando seu número de Pontos de Vida é menor que -1xPVInicial e em qualquer teste de HT onde um fracasso resulta na morte instantânea do personagem (por parada cardíaca, envenenamento, etc.). Se fracassar por uma diferença igual ao bônus da vantagem, o personagem entra em colapso e fica aparentemente morto (ou inválido), mas volta ao normal depois do período de tempo normal — consulte *Retomando a Consciência* (pág. 423). No caso de um sucesso em um teste de Diagnose (ou de Mecânica, no caso de máquinas) revela a verdade.

Exemplo: Bruno tem HT 12, 15 PV e Duro de Matar 4. Ele sofre 45 pontos de dano, o que reduz seus PV a -30. Ele precisa obter sucesso em dois testes de HT para sobreviver: um a -15 PV e outro a -30 PV. No primeiro teste, ele obtém um 11, mas no segundo, 14. Esse valor é maior que sua HT (12), mas menor que sua HT modificada (12 + 4 = 16). Ele desmaia e seus inimigos o consideram como morto. Mais ou menos um dia depois, ele recobra a consciência, ainda ferido, mas não morto!

Numa campanha realista, o Mestre pode decidir limitar aos níveis 1 e 2 o acesso dos personagens a esta vantagem.

DX Braçal

12 ou 16 pontos por +1 DX

Um ou mais braços do personagem têm uma DX adicional em relação ao restante do corpo. Esse valor se aplica somente às ações feitas com os braços, ou mãos, em questão — ele *não* afeta a Velocidade Básica! Se uma tarefa exigir duas mãos ou mais e elas não tiverem a mesma DX, utilize o menor valor. As perícias de combate dependem da DX corporal e não se beneficiam de forma alguma da destreza braçal.

A DX Braçal custa 12 pontos para cada +1 de DX para um braço e 16 pontos para cada +1 de DX nos dois braços. Não vale a pena aumentar esse valor para três braços ou mais — nesse caso, é melhor comprar a DX corporal. Se a DX do personagem foi adquirida com a limitação Manuseadores Precários, aplique-a também à DX Braçal.

Elasticidade

6 pontos/nível

O personagem é capaz de esticar o próprio corpo em qualquer direção. Cada nível de Elasticidade permite que o personagem aumente seu MT efetivo em +1 para qualquer parte do corpo sem fazer o mesmo com o MT geral. O personagem é capaz de alongar os braços para aumentar seu alcance (mas não o dano causado pelo golpe em balanço, pois essa vantagem não resulta em massa ou músculos adicionais), as pernas para ultrapassar obstáculos, o pescoço para enxergar sobre barreiras, etc. Para maiores informações, consulte *Modificador de Tamanho e Alcance* (pág. 402). As partes do corpo do personagem aumentam ou diminuem à razão de ±1 MT por segundo.

Por si só, a Elasticidade é ideal para máquinas com manipuladores telescópicos. Um personagem super com um "corpo de borracha" deve considerar alguma combinação de Morfose (pág. 71), Pele Elástica (pág. 77), Super Salto (pág. 90) e Ultraflexibilidade das Juntas (pág. 61).

Elasticidade é ideal para máquinas com manipuladores telescópicos. Um personagem super com um "corpo de borracha" deve considerar alguma combinação de Morfose, Pele Elástica, Super Salto e Ultraflexibilidade das Juntas.

Elo Mental

Variável

O personagem se encontra em comunicação telepática permanente com outro indivíduo — geralmente um irmão gêmeo, um ente querido, um membro da mesma colmeia, etc. O personagem será automaticamente bem-sucedido em todas as tentativas de contatar essa pessoa com Diapsiquia (v. *Telecomunicação*, pág. 93) e Leitura da Mente (pág. 68), contanto que ela decida não resistir ou tenha Mentalidade de Escravo. Elo Mental *não* permite contato automático a distâncias interestelares (mais de 0,1 ano-luz) nem consegue alcançar outras dimensões, mundos paralelos, etc.

Esta vantagem custa 5 pontos para uma pessoa, 10 pontos para 2-9 pessoas, 20 pontos para 10-99 pessoas, 30 pontos para 100-999 pessoas e assim por diante — adicione 10 pontos ao custo para cada aumento de dez vezes no número de pessoas.

Via de regra, o Mestre deve permitir que PdJs tenham Elo Mental apenas com Aliados, Contatos, Dependentes, duplicatas (v. *Duplicação*, pág. 56) e outros PdJs (se os jogadores que os controlam permitirem).

Modificadores Especiais

Elo Mental pode ter os mesmos modificadores que as vantagens Leitura da Mente ou Diapsiquia. Em muitos casos o Mestre pode até mesmo *exigir* isso.

Empatia

5 ou 15 pontos

O personagem tem uma "sensibilidade" para as outras pessoas. Quando conhece ou encontra alguém depois de uma longa separação, ele pode pedir ao Mestre que faça um teste de IQ em seu lugar. O Mestre lhe dirá então, o que o personagem "sente" em relação àquela pessoa. No caso de um fracasso no teste, o Mestre deve dar uma *informação falsa* para o jogador!

Este talento é excelente para identificar impostores, possessões por espíritos, etc., e para descobrir a verdadeira lealdade dos PdMs. Ele também pode ser usado para descobrir se alguém está mentindo — ele não revela a verdade, somente se a pessoa está sendo sincera ou não com o personagem.

Esta vantagem pode ser comprada em dois níveis:

Empatia: A habilidade funciona com o valor total da IQ e o bônus para Detecção de Mentiras. Adivinhação e Psicologia recebem bônus igual a +3. *15 pontos.*

Sensível: A habilidade do personagem não é totalmente confiável; o teste de IQ sofre uma penalidade de -3. O personagem recebe um bônus de +1 nas perícias Detecção de Mentiras e Adivinhação e nos testes de Psicologia para analisar um indivíduo com quem o personagem pode manter um diálogo. *5 pontos.*

Esta vantagem funciona apenas com criaturas inteligentes (IQ 6+) e *naturais*. Os equivalentes para animais, plantas e entidades sobrenaturais são Empatia com Animais (pág. 57), Empatia com Plantas (pág. 58) e Empatia com Espíritos (pág. 57), respectivamente.

Empatia com Animais

5 pontos

O personagem tem um talento incomum para compreender as motivações dos animais. Quando ele encontra um animal, o Mestre deve fazer um teste de IQ e dizer o que o personagem está "sentindo". Isso revela o estado emocional da criatura — amigável, assustada, hostil, faminta, etc. — e se ela se encontra sob controle sobrenatural. O personagem também pode usar suas perícias de Influenciar (pág. 359) em animais, do mesmo modo que faria com seres racionais, o que normalmente garante uma reação positiva.

Esta vantagem muitas vezes é acompanhada por algum nível de Companheiro Animal (v. *Talento*, pág. 90) e Senso do Dever (Animais) ou Voto (Vegetarianismo).

Empatia com Espíritos

10 pontos

O personagem está em sintonia com os espíritos e recebe os benefícios da vantagem Empatia (pág. 57) quando lida com eles. Com um sucesso em um teste de IQ, o personagem é capaz de ter uma sensação geral com relação às intenções de qualquer entidade que encontre. Da mesma forma, suas perícias de Influenciar (Diplomacia, Sex Appeal, etc.)

funcionam normalmente sobre espíritos, o que diferencia o personagem da maioria dos mortais. Empatia com Espíritos não evita que espíritos malignos ou maliciosos tentem prejudicá-lo, mas, a critério do Mestre, será mais fácil detectar os planos desses seres e combatê-los.

Limitações Especiais

Especializada: O personagem mantém uma sintonia natural com os costumes e humores de uma classe específica de espíritos. Entre as possibilidades se incluem anjos, demônios, elementais, fadas, fantasmas ou qualquer outro grupo que o Mestre permita. -50%.

Empatia com Plantas

5 pontos

O personagem tem uma harmonia incomum com coisas em desenvolvimento. Ao encontrar uma planta, o Mestre deve fazer um teste de IQ. No caso de um sucesso, ele fornece informações sobre a saúde da planta e se ela tem origem natural ou sobrenatural. Além disso, essa vantagem funciona como Empatia (pág. 57) em relação a plantas *inteligentes* e permite que o personagem utilize suas perícias de Influenciar (pág. 359) nessas entidades — o que normalmente garante uma reação positiva.

Esta habilidade costuma aparecer em conjunto com algum nível de Dedos Verdes (v. Talento, pág. 90) e, também com frequência, Senso do Dever (Plantas) ou Voto (usar material botânico somente se ele for recolhido sem causar uma lesão grave à planta).

Encolhimento

5 pontos/nível

O personagem é capaz de encolher à vontade. Cada nível desta vantagem permite ao personagem alterar seu modificador de tamanho em -1, à razão de -1 MT por segundo. O personagem volta ao tamanho normal à mesma razão. Via de regra, o personagem não pode carregar *nenhum* equipamento, nem mesmo roupas, quando estiver na forma reduzida. A habilidade de transportar objetos nesse estado é uma ampliação.

Quando o personagem encolher, determine sua nova altura com base na *Tabela de Modificador de Tamanho* (pág. 19). Cada variação de -6 no MT reduz a altura em um fator de 10 vezes. Diminua o Deslocamento, alcance, dano (no caso de ataques desarmados, Ataques Inatos ou armas encolhidas), PV e RD na mesma proporção. Cada penalidade de -2 também reduz o peso em um fator de 10; nesse caso, considere níveis ímpares como uma penalidade adicional de -1, ou seja, um fator adicional (ex.: uma penalidade de -3 no MT reduz o peso do personagem em um fator de 30).

Exemplo: Um personagem com 1,75 m de altura (MT 0) compra Encolhimento 12. Isso permite a ele encolher até um MT de -12, reduzindo sua altura em um fator de até 100 vezes (ou seja, mais ou menos 1,75 cm). No entanto, com essa altura, ele tem apenas 1% do seu Deslocamento, alcance, PV e RD usuais e terá que dividir qualquer dano que causar por 100. Seu peso diminui em um fator de 1.000.000!

Ampliações Especiais

Afeta Outros: O personagem é capaz de encolher seus amigos junto consigo! +50% por pessoa que ele pode afetar ao mesmo tempo.

Capaz de Carregar Objetos: O personagem pode carregar objetos. Isso se limita a equipamentos que ele está transportando ou vestindo no momento em que usa o Encolhimento. Esses objetos recuperam o tamanho normal quando são colocados pelo personagem em qualquer lugar; a critério do Mestre, eles podem deslocar o personagem enquanto crescem ou até mesmo recuperar o tamanho normal debaixo do corpo do personagem, erguendo-o muito além do solo! Objetos que pesam até o valor de Nenhuma Carga do personagem custam +10%; Até Leve, +20%; até Média, +50%; até Pesada, +100%.

Dano Total: O personagem causa dano total mesmo quando se encontra reduzido (atenção Mestres: isso possibilita a existência de um assassino quase perfeito). +100%.

Deslocamento Total: O personagem mantém seu Deslocamento total quando se encontra reduzido. +30%.

PV Total: O personagem mantém seu total de PV quando se encontra reduzido. +30%.

RD Total: O personagem mantém sua RD total quando se encontra reduzido. +30%.

Equilíbrio Perfeito

15 pontos

Em condições normais, o personagem sempre consegue manter o equilíbrio, independente de quão estreita é a superfície sobre a qual ele está caminhando. Isso permite ao personagem caminhar sobre uma corda bamba, recifes, galhos de árvore ou qualquer outra superfície fixa sem precisar de um teste. Se a superfície estiver úmida, escorregadia ou instável, o personagem recebe um bônus de +6 nos testes para verificar se ele consegue se manter em pé. Durante o combate, ele recebe um bônus de +4 nos testes de DX e de perícias baseadas em DX para se manter em pé ou não ser derrubado. Por último, o personagem recebe um bônus de +1 nos testes de Acrobacia, Escalada e Pilotagem.

Equipamento Característico

Variável

O personagem tem coisas distintas e valiosas que não estão relacionadas com seu nível de riqueza. Esses objetos fazem parte de sua história pessoal tanto quanto sua reputação e suas perícias. O jogador *tem que* explicar a origem dessas posses: ganhou sua nave estelar em um jogo de cartas, herdou sua espada mágica de um mentor, etc.

No caso de equipamentos que possam ser comprados com dinheiro, como armas e armaduras, cada ponto de Equipamento Característico concede produtos que valem até 50% dos recursos iniciais médios da campanha (mas nunca em dinheiro). No entanto, no caso de objetos criados como personagens, utilize as regras descritas na vantagem *Aliados* (pág. 35). O Mestre deve decidir se companheiros androides, corcéis leais, veículos personalizados, etc., devem ser tratados como equipamento (com um custo em dinheiro) ou personagens (com um custo em pontos).

Se o personagem perder o Equipamento Característico ou vendê-lo a contragosto, ou se ele for roubado ou confiscado, o Mestre deve dar a ele a oportunidade de recuperá-lo durante a aventura. Se ele estiver realmente perdido para sempre por alguma eventualidade, o Mestre deve devolver os pontos de personagem (ou substituir o objeto por outro de valor equivalente). No entanto, se o personagem vender ou se desfizer do Equipamento Característico por vontade própria, então ele estará perdido junto com os pontos gastos!

Escavação

30 pontos + 5 pontos/ponto de Deslocamento de Escavação

O personagem é capaz de atravessar solo e rocha, deixando entulhos para trás. A passagem cavada tem largura suficiente para que ele possa caminhar dentro dela. Ele se move através de rochas com metade do seu Deslocamento de Escavação. O Mestre pode querer verificar as chances de o túnel desabar atrás do personagem. O personagem deve fazer um teste por minuto contra o NH mais *elevado* entre Engenharia (Mineração), Prospecção-3 ou IQ-4 para cavar um túnel estável. Esses valores podem receber bônus no caso de rochas sólidas e penalidades para rochas fracas ou terra solta. Cada redução de metade do Deslocamento de Escavação concede um bônus de +1 nesses testes.

Escorregadio

2 pontos/nível

O personagem é difícil de segurar! Ele pode ser viscoso, ter moléculas muito lisas ou estar cercado por um campo de força que evita fricção. Cada nível nesta característica (até no máximo cinco) concede um bônus de +1 nos testes de ST, DX e Fuga feitos pelo personagem para se libertar de amarras, se desvencilhar em um combate corpo a corpo ou se espremer por aberturas estreitas.

Escudo Mental

4 pontos/nível

O personagem possui um "escudo" que o avisa ou defende de ataques mentais. Adicione o nível de Escudo Mental do personagem à sua IQ ou Vontade sempre que ele for resistir a uma vantagem com a limitação Telepática (v. o Capítulo 6) ou a uma mágica relacionada entre as *Mágicas de Comunicação e Empatia* (pág. 245) ou *Mágicas de Controle da Mente* (pág. 245).

O escudo também protege o personagem de tentativas de localizar sua mente utilizando a magia ou o psiquismo. Para encontrá-lo, o controlador dessas habilidades precisa vencer uma Disputa Rápida contra a Vontade + Escudo Mental do personagem.

O personagem é capaz de desligar voluntariamente seu Escudo Mental se quiser para permitir que um amigo leia sua mente, por exemplo. Essa é uma ação livre, mas precisa ser realizada no início do turno. Escudo Mental *protege* o personagem enquanto ele está dormindo ou inconsciente, a menos que ele tenha adormecido ou desmaiado enquanto o escudo se encontrava voluntariamente desligado.

Limitações Especiais

Cibernética: O escudo protege o personagem contra ataques relacionados a computadores ex., a forma "Digital" de Possessão e a forma "Cibernética" de Sonda Mental e Leitura da Mente — em vez de magia ou psiquismo. Esta limitação está disponível apenas para personagens que têm Mente Digital (pág. 69). -50%.

Telepática: A habilidade do personagem faz parte do poder psíquico Telepatia (pág. 257). -10%.

Espinhos

1 ou 3 pontos

O personagem tem espinhos afiados, como os de um porco-espinho ou de uma equidna, localizados em partes estratégicas do corpo. Trata-se de uma arma defensiva com a função de desencorajar possíveis agressores; o personagem não pode usar ativamente seus Espinhos. No entanto, uma vez por rodada, como uma ação livre, ele tem direito a um teste de DX-4 para ver se atinge *qualquer* inimigo que se encontra em combate corpo a corpo com ele. O teste recebe um bônus de +2 para inimigos que estiverem atacando pelas costas. Inimigos que estiverem segurando o personagem ou que derem um encontrão nele são atingidos imediata e automaticamente — no caso de um encontrão, eles sofrem o *dano máximo*!

Espinhos Curtos: Com 2,5 a 5 cm de comprimento. Causam 1d-2 ponto de dano por perfuração. Alcance C. *1 ponto.*

Espinhos Longos: Com 30 a 60 cm de comprimento. Causam 1d ponto de dano por perfuração. Alcance C. *3 pontos.*

Estabilidade no Emprego

5 pontos

O personagem tem um emprego do qual não pode ser despedido. Ele só perderá esse emprego (e a vantagem) como resultado de um mau comportamento absurdo: assalto, imoralidade grave, etc. Do contrário, sua atividade e salário estão garantidos para o resto da vida. Isso é mais comum entre professores universitários nos dias de hoje, mas também se aplica a juízes, sacerdotes, senadores, etc., em várias sociedades.

Estática Psíquica

30 pontos

O personagem sofre de uma "invalidez" psíquica. Habilidades psíquicas não conseguem afetá-lo diretamente ou a qualquer coisa que esteja sendo carregada ou vestida por ele. Exemplo: um indivíduo com telecinese poderia arremessar uma pedra contra o personagem, mas não seria capaz de fazê-lo levitar nem de tirar uma espada de sua mão.

Ampliações Especiais

Ativada ou Desativada à Vontade: O personagem consegue desativar a vantagem a fim de permitir que aliados com habilidades psíquicas benéficas o afetem ou ajam dentro de sua área de efeito. +100%.

Efeito de Área: O personagem emite estática em uma área ao redor dele. O primeiro nível de Efeito de Área estende essa estática a até um metro dele. Cada nível posterior dobra esse raio; v. Efeito de Área (pág. 105). +50%/nível.

Limitações Especiais

Resistível: A habilidade do personagem não é absoluta. Um psi é capaz de atravessar a estática e afetar tudo que este sendo protegido por ela se vencer uma Disputa Rápida de Vontade com o personagem. Se a habilidade do psi atacante já exige uma Disputa Rápida, o atacante faz apenas um teste, mas o alvo recebe um bônus de +5 para resistir.

Expectativa de Vida Ampliada

2 pontos/nível

Um indivíduo com ciclo de vida médio atinge a maturidade aos 18 anos de idade e os efeitos do envelhecimento (pág. 444) aos 50, acelerando aos 70 e 90. Cada nível de Expectativa de Vida Ampliada *dobra* todos esses valores. Observe que para um personagem que deseja obter mais que sete níveis nesta característica (o que o faria atingir a maturidade aos 2.304 anos de idade e começar a envelhecer a partir dos 6.400 anos), vale mais a pena comprar Idade Imutável (pág. 63).

Experiência-G

1 a 10 pontos

O personagem tem experiência para agir em um ou mais campos gravitacionais que não são o do seu planeta de origem e seus reflexos se adaptam rapidamente à maneira como os objetos se movem e caem nesses campos. O personagem sofre apenas metade das penalidades de DX devido à gravidades diferentes (v. *Gravidades Diferentes*, pág. 350). Em situações nas quais a gravidade baixa *facilita* tarefas, os testes são feitos contra a DX total, mais um bônus referente à gravidade baixa, mais um bônus adicional de +1. Por exemplo, se uma pessoa comum ganharia um bônus de +2 para apanhar uma bola em baixa gravidade, o personagem receberia +3.

Esta característica custa 1 ponto por nível de campo gravitacional com o qual o personagem tem experiência. Exemplo: um terráqueo que trabalha na lua poderia ter Experiência-G (0,16 G). Para aproveitar os benefícios dessa vantagem em *qualquer* tipo de campo gravitacional, adquira Experiência-G (Todas) por 10 pontos.

Explorador

V. Talento, pág. 90

Facilidade para Idiomas

10 pontos

O personagem tem jeito para idiomas. Quando aprende um idioma com um nível de compreensão maior que Nenhum, ele automaticamente passa a poder usá-lo como se o conhecesse com um nível de compreensão a mais; com isso, o personagem pode comprar um idioma no nível Com Sotaque por 2 pontos ou no nível Materna por 4 pontos. Para conhecer todas as regras sobre idiomas, consulte a seção *Idiomas* (pág. 23).

Fala Subaquática

5 pontos

O personagem é capaz de falar normalmente e compreender o que os outros dizem quando se encontra sob a água.

Ampliações Especiais

Através de Interface: Enquanto submerso, o personagem é capaz de falar com pessoas que se encontram fora da água e de entender as pessoas que estão conversando com ele da superfície. +50%.

Fala Subsônica

0 a 10 pontos

O personagem é capaz de falar utilizando sons de frequência extremamente baixa. Esta característica *abrange* Audição Subsônica, descrita anteriormente. A Fala Subsônica é lenta (metade da velocidade usual) e, mesmo que a frequência seja alterada para o tom comum, os personagens que fazem uso desse tipo de fala sofrem uma penalidade de -2 em Lábia e qualquer outra perícia para a qual uma fala versátil seja importante. No entanto, essa vantagem tem um alcance duas vezes maior que a fala normal. O custo depende do nível de habilidade concedida ao personagem:

O personagem só é capaz de se comunicar com a Fala Subsônica: *0 ponto.*

O personagem é capaz de alternar à vontade entre a fala normal e a Fala Subsônica: *10 pontos.*

Fala Ultrassônica

0 ou 10 pontos

O personagem é capaz de falar em uma frequência ultrassônica. Esta vantagem *abrange* Superaudição (pág. 90). Perceba que grande parte das criaturas considera extremamente irritante ou até mesmo doloroso estar ao alcance de uma voz com timbre ultrassônico! O custo da vantagem depende das habilidades conferidas ao personagem:

O personagem só é capaz de se comunicar por meio da Fala Ultrassônica: *0 ponto.*

O personagem é capaz de alternar à vontade entre a fala comum e a Ultrassônica: *10 pontos.*

Falar com Animais

25 pontos

O personagem é capaz de falar com os animais. A qualidade das informações que ele recebe depende da IQ da criatura e da decisão do Mestre em relação ao que o animal tem a dizer. Insetos e outras criaturas minúsculas são capazes apenas de transmitir emoções como fome e medo, enquanto um chimpanzé ou um gato conseguem participar de uma discussão razoavelmente inteligente. O personagem normalmente demora um minuto para fazer uma pergunta e obter uma resposta — isso *se* o animal decidir falar. O Mestre pode exigir um teste de reação (bônus de +2 se o personagem oferecer alimento ao animal).

O Mestre tem liberdade para decidir que criaturas alienígenas, sobrenaturais ou místicas não contam como "animais" no que se refere a esta vantagem.

Limitações Especiais

Especializada: O personagem é capaz de se comunicar apenas com *tipos específicos* de animais. "Todos os animais terrestres" (incluindo aves, insetos e mamíferos e répteis terrestres) ou "Todos os animais aquáticos" (incluindo anfíbios, peixes, moluscos, crustáceos e cetáceos) vale -40%; uma classe (ex.: "Mamíferos" ou "Aves"), -50%; uma família (ex.: "Felinos" ou "Papagaios"), -60%; uma espécie (ex.: "Gatos Domésticos" ou "Araras"), -80%.

Falar com Plantas

15 pontos

O personagem é capaz de se comunicar empaticamente com plantas. Toda a vegetação terrestre tem IQ 0, mas uma grande árvore pode ser mais "sábia" do que uma hera comum — a critério do Mestre. Uma planta pode saber quando foi regada ou pisada pela última vez, ou alguma outra coisa diretamente relacionada ao seu bem estar, mas não seria capaz de relatar uma conversa telefônica ouvida por acaso. Qualquer planta normal sempre vai cooperar, dentro dos limites de suas habilidades. A interação com um repolho mutante de Marte, por outro lado, pode exigir um teste de reação!

Familiaridade Cultural

V. pág. 23

Favor

Variável

O personagem salvou a vida de alguém, ficou em silêncio no momento certo ou de alguma outra maneira beneficiou outra pessoa. Agora, essa pessoa lhe deve uma.

Um Favor é um Aliado, Contato, Grupo de Contato ou Patrono que só pode ser usado uma vez. Estabeleça o custo em pontos da vantagem principal, depois o divida por 5 (arredondado para cima) para obter o custo do Favor. Mas lembre-se que o(s) PdM(s) em questão ajudará(rão) o personagem *somente* uma vez.

Quando o personagem quiser "cobrar" o Favor, o Mestre deve fazer um teste contra a frequência de participação da vantagem subjacente. No caso de um fracasso, o personagem não consegue entrar em contato com seu "amigo" a tempo ou ele não pode atender seu pedido, mas ele ainda deve o Favor. O personagem pode tentar novamente em outra aventura.

No caso de um sucesso, o personagem consegue tudo o que queria (sujeito aos limites da vantagem) e elimina a obrigação: remova o Favor da planilha de personagem e reduza o total de pontos do personagem da forma apropriada. Se o Mestre obtiver um resultado de 3 ou 4, o "amigo" do personagem ainda se sente em dívida com o Favor é mantido... pelo menos até a próxima vez.

O personagem pode adquirir um Favor durante a aventura, assim como qualquer outra vantagem similar. O Mestre também pode conceder essa vantagem como parte da recompensa por uma aventura bem-sucedida.

Fé Verdadeira

15 pontos

O personagem tem uma fé religiosa intensa que o protege de seres sobrenaturais "malignos", como demônios e vampiros. Para desfrutar dessa proteção, ele deve afirmar ativamente sua fé portando um símbolo físico reverenciado por *sua* religião (ex.: um crucifixo, o Torá ou o Corão), entoando cânticos, dançando ou realizando qualquer outro ato apropriado às suas crenças. Se o personagem quiser utilizar esta habilidade durante o combate para repelir zumbis, por exemplo, deve selecionar a manobra Concentrar a cada turno e não pode fazer mais nada.

Enquanto a fé do personagem estiver sendo afirmada, nenhuma entidade sobrenatural maligna (a seleção dessa categoria fica a critério do Mestre) pode se aproximar a menos de um metro dele. Se uma dessas entidades for forçada a entrar nesse raio, ela deve sair pela rota mais próxima, como se sofresse de Aversão (pág. 123). Se não conseguir fazer isso sem se aproximar ainda mais, ela

deve fazer um teste de Vontade. No caso de um sucesso, ela pode passar pelo personagem para escapar, empurrando-o se necessário (mas utilizando apenas a menor força necessária para a fuga). Se fracassar, o monstro se acovarda. Ele se encolhe indefeso e não consegue se mover, se defender ou realizar qualquer ação.

Para manter a Fé Verdadeira, o personagem deve se comportar de acordo com sua religião. Ele muito provavelmente terá que aderir a uma ou mais características listadas sob *Desvantagens Mentais Autoimpostas* (pág. 121). Na verdade, a Fé Verdadeira já inclui a limitação Pacto (pág. 114); não aplique esse modificador novamente. No entanto, o personagem não precisa ser gentil, amoroso ou obediente. Um fanático violento ou terrorista religioso pode ser tão verdadeiro em relação à sua devoção quanto um beato inofensivo.

Fleuma

15 pontos

Nada surpreende o personagem — pelo menos nada que não seja realmente uma ameaça. O mundo está repleto de coisas estranhas e, desde que elas não o perturbem, o personagem não precisa incomodá-las também.

O personagem está isento de Verificações de Pânico e os modificadores de reação raramente o afetam. Ele trata desconhecidos com uma cortesia distante, independente de quão estranhos eles sejam, contanto que se comportem bem. Mesmo esta vantagem, o personagem ainda sofre as penalidades normais de reação em relação a qualquer um que faça algo rude ou brutal, mas ele permanece calmo, mesmo se for forçado a ficar violento. A Intimidação (pág. 204) simplesmente não funciona com ele.

O personagem não é impassível, apenas não demonstra fortes emoções. Os estereótipos "velho Mestre do kung fu" ou mordomo inglês, apresentam esta característica.

Esta vantagem precisa ser representada em sua totalidade, ou o Mestre pode decidir que ela foi perdida. Em uma campanha na qual as Verificações de Pânico são frequentes, o Mestre pode inclusive cobrar 20 pontos ou mais! — ou proibir a Fleuma completamente. Ela também é incompatível com todos os tipos de Fobia.

Flexibilidade

5 ou 15 pontos

O corpo do personagem é excepcionalmente flexível. Esta vantagem pode ser comprada em dois níveis:

Flexibilidade: O personagem recebe um bônus de +3 nos testes de Escalada, nos testes de Fuga para se livrar de cordas, algemas e outras restrições semelhantes, na perícia Arte Erótica e em todas as tentativas de se libertar durante um combate corpo a corpo (pág. 391). O personagem também pode ignorar penalidades de até -3 por trabalhar em espaços apertados (incluindo em testes com Explosivos e Mecânica). *5 pontos.*

Ultraflexibilidade das Juntas: Funciona da mesma maneira que o caso anterior, mas um pouco melhor. O personagem não é capaz de se esticar ou espremer de maneira anormal, mas qualquer parte do seu corpo pode ser dobrada em qualquer direção. O personagem recebe um bônus de +5 nos testes de Escalada, Arte Erótica e Fuga e nas tentativas de se libertar. O personagem pode ignorar penalidades de até -5 por trabalhar em espaços apertados. *15 pontos.*

Forma de Sombras

50 pontos

O personagem é capaz de se transformar numa sombra bi-dimensional. Isso permite que ele deslize pelo solo e pelas paredes e até mesmo através das rachaduras mais estreitas (qualquer coisa com largura suficiente para que seus ombros possam atravessá-la) com seu Deslocamento terrestre normal. O personagem também é capaz de desafiar a gravidade, escalando paredes e locomovendo-se sobre os tetos com metade do Deslocamento.

Os ataques físicos causam somente metade do dano quando o personagem se encontra nessa forma. Os ataques de energia causam o dano normal, exceto aqueles com base em iluminação, que causam 50% a mais de dano. Magia, psiquismo e outras habilidades puramente mentais afetam o personagem normalmente.

O personagem sofre algumas restrições importantes quando se encontra na Forma de Sombras. Ele não é capaz de caminhar em um espaço tridimensional e *tem de* deslizar ao longo de um objeto. Além disso, ele não consegue realizar ações ou ataques puramente físicos nem carregar objetos comuns ou afetá-los de qualquer forma. No entanto, o personagem *consegue* utilizar magia, psiquismo e habilidades semelhantes.

Se ele não conseguir sair da Forma de Sombras, esta será uma *desvantagem* de -20 pontos. Isso dificulta a interação do personagem com outras pessoas! Nesse caso, o jogador pode acrescentar ampliações, mas elas funcionam como limitações, reduzindo o valor da desvantagem. Exemplo: uma ampliação de +50% reduziria o valor da desvantagem em 50%, ou seja, para -10 pontos.

Ampliações Especiais

Capaz de Carregar Objetos: O personagem é capaz de carregar objetos. Eles assumem a Forma de Sombras quando recolhidos e voltam ao normal quando são soltos. O personagem não consegue afetar objetos que não são feitos de sombra. Objetos que pesam até o valor de Nenhuma Carga do personagem custam +10%; Até Leve, +20%; até Média, +50%; até Pesada, +100%.

Garras

Variável

O personagem tem garras. Esta vantagem modifica todas as mãos e pés do personagem. Não existe desconto por garras em apenas alguns dos membros. Seguem algumas variações:

Cascos: Cascos duros, como os de um cavalo. Adicione +1 por dado ao dano causado pelos chutes do personagem e +1 à RD dos pés (apenas). *3 pontos.*

Garras Afiadas: Garras curtas, como as de um gato. Altere o dano causado pelos socos e chutes do personagem de contusão para corte. *5 pontos.*

Garras Cegas: Garras muito curtas, como as de um cachorro. Adicione +1 por dado ao dano causado pelos socos e chutes do personagem; ex., 2d-3 se torna 2d-1. *3 pontos.*

Garras Pontudas: Garras mais longas de até 30 cm de comprimento. Altere o dano causado pelos socos e chutes do personagem de contusão para corte ou perfuração, à escolha do jogador (que deve ser feita antes da jogada de ataque). *8 pontos.*

Longas Garras Pontudas: Garras enormes, como lâminas de espadas que saem do corpo do personagem! Trate-as como Garras Pontudas, mas adicione +1 por dado ao dano causado. *11 pontos.*

Golpeadores

5, 6, 7, ou 8 pontos

O personagem tem uma parte do corpo que pode ser usada para aplicar golpes no alvo, mas *não* serve para manipular objetos (v. *Braços Adicionais*, pág. 45) nem caminhar (v. *Pernas Adicionais*, pág. 77). Esta vantagem pode ter a forma de um conjunto de chifres ou defesas protuberantes, uma cauda pesada, um ferrão ou qualquer outra arma natural.

O Golpeador do personagem pode atacar qualquer alvo num alcance C ("apenas combate corpo a corpo"), causando dano por GdP com um bônus de +1 para cada dado; ex.: 2d-1 se torna 2d+1. O dano causado é por contusão ou perfurante, por 5 pontos; muito perfurante por 6 pontos; cortante por 7 pontos; ou por perfuração com 8 pontos. Para maiores detalhes, consulte Ataque Inato (pág. 42).

Ele deve fazer um teste de DX ou Briga para atingir um alvo com seu Golpeador. Ele também pode utilizá-lo para aparar como se tivesse uma arma. Utilize o *maior* valor entre (DX/2) + 3 ou a ação Aparar do personagem derivada de sua perícia Briga.

Ampliações Especiais

Comprido: O Golpeador do personagem é longo em relação ao seu corpo. Isso aumenta o MT efetivo do personagem usado para o cálculo do alcance (v. *Modificador de Tamanho e Alcance*, pág. 402). +100% para cada bônus de +1 no MT se o personagem puder atacar a qualquer distância, de C até o alcance máximo; ou +75% para cada bônus de +1 no MT, se o personagem puder atacar apenas com seu alcance máximo (*nunca* num combate corpo a corpo).

Limitações Especiais

Arco Limitado: O Golpeador do personagem só é capaz de atacar numa única direção; diretamente à frente, para trás, etc. Especifique a direção quando adquirir a vantagem. Se o alvo não estiver no lugar correto e o personagem não conseguir manobrar para colocá-lo lá, *não será possível atacá-lo*. -40%.

Desajeitado: O Golpeador do personagem é extremamente impreciso. Isso é comum em caudas e Golpeadores similares que são capazes de alvejar pontos fora de seu campo de visão. -20% para cada redutor de -1 na jogada de ataque.

Fraco: O Golpeador do personagem é muito rombudo ou leve ou simplesmente incapaz de tirar proveito de toda a ST do personagem. Ele causa apenas o dano por GdP básico, sem o bônus de +1 para cada dado. -50%.

Incapaz de Aparar: O personagem não pode aparar com seu Golpeador. -40%.

Grupo de Contato

Variável

O personagem tem uma rede de Contatos (v. *Contatos*, pág. 62) dentro de uma determinada organização ou camada social. O jogador precisa especificar uma corporação, sindicato do crime, unidade militar, departamento de polícia ou organização similar, ou o submundo, comerciantes, a classe alta, etc., de *uma determinada cidade*. Grupos de Contato maiores não são permitidos.

O personagem pode solicitar informações de um Grupo de Contatos exatamente como faria com um Contato, utilizando as mesmas regras para frequência de participação, NH efetivo e confiabilidade. A única diferença é que o NH efetivo de um Grupo de Contato reflete habilidade em uma *categoria* inteira de perícias — ex., "perícias comerciais" no caso de uma corporação, ou "perícias militares" para uma unidade militar — em vez de uma perícia específica. O jogador deve definir essa área de conhecimento quando comprar a vantagem e ela precisa estar de acordo com a organização.

Quando o personagem requisitar alguma informação que esteja dentro das capacidades do grupo, o Mestre faz um teste contra o NH do grupo. Contudo, esse seria um teste de habilidade abstrato e não um teste com uma perícia específica. Por exemplo: um Grupo de Contato na polícia poderia fornecer comparações balísticas, fichas criminais, conselhos legais, registros policiais e contatos com criminosos, mas não usaria especificamente as perícias Administração, Criminologia, Jurisprudência, Manha ou Perícia Forense — embora as informações fornecidas podem ser apropriadas para *qualquer* uma dessas "perícias policiais".

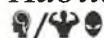
Para determinar o custo em pontos de um Grupo de Contato, determine o NH efetivo, a frequência de participação e o nível de confiabilidade, assim como faria com um Contato simples, e depois multiplique o custo resultante por 5.

Habilidade Matemática

V. Talento, pág. 90

Habilidade Musical

V. Talento, pág. 90

Habilidades Modulares

Variável

O personagem tem uma reserva de pontos de personagem que podem ser realocados sob condições específicas. Esses pontos podem ser rearranjados para acrescentar temporariamente uma perícia (mágica, técnica, etc.) ou vantagem mental — ou para melhorar uma dessas características, se o personagem já a possuir. Quando isso é feito, o personagem perde as habilidades que comprou *anteriormente* com esses pontos.

Esta vantagem é dividida em "entradas", capazes de armazenar uma perícia ou uma vantagem mental por vez. Cada entrada tem um custo básico fixo, mais um custo adicional que varia de acordo com o custo da característica armazenada nela. Os dois custos dependem do tipo de Habilidade Modular que o personagem possui.

Cérebro Eletrônico: As habilidades do personagem são, na verdade, programas de computador. Cabe ao Mestre decidir se existe ou não um programa para uma determinada habilidade. Se tiver Telecomunicação (pág. 93), o personagem pode *baixar* programas, normalmente de uma rede. Quanto tempo leva esse processo depende da velocidade de transferência de dados no cenário — um segundo por ponto de personagem normalmente é adequado. Em alguns cenários, o personagem precisa pagar por esses programas; o valor padrão é $100 por ponto de personagem. *Custo por entrada: 6 pontos +4 por ponto da habilidade.*

Entradas para Chips: Funciona como no caso anterior, mas os programas são armazenados em *chips* físicos que o personagem precisa encaixar em um soquete normalmente no crânio — o que leva três segundos. Normalmente os chips têm peso desprezível, mas custam entre $100 e $1.000 por ponto da habilidade. *Custo por entrada: 5 pontos + 3 por ponto da habilidade.*

Poder Cósmico: O personagem simplesmente deseja e novas habilidades aparecem. Isso demora um segundo *por habilidade*. Ao contrário das outras Habilidades Modulares, o personagem só tem uma "entrada" e consegue reorganizar seus pontos em quantas habilidades desejar, até o limite de sua vantagem. *10 pontos por ponto da habilidade.*

Supermemorização: O personagem adquire novas habilidades por meio de um estudo rápido — um segundo por ponto de personagem. Ele é capaz de "esquecer" instantaneamente uma habilidade memorizada. O personagem só pode memorizar habilidades se tiver um trabalho de referência (livro, filme, fita, etc.) adequado. O Mestre deve determinar o custo em dinheiro desses trabalhos. *Custo por entrada: 5 pontos + 3 por ponto da habilidade.*

Exemplo: Alex compra duas Entradas para Chips com um custo básico de 5 pontos/entrada. Isso custa 10 pontos. Uma das entradas é capaz de armazenar um *chip* com uma única habilidade de até 2 pontos — isso custa 6 pontos. A outra é capaz de armazenar até 5 pontos — o que custa 15 pontos. O custo total da vantagem é de 31. Isso deve aparecer na planilha de Alex como "Entradas para Chips 2 (2, 5)". Alex agora precisa comprar, emprestar ou roubar alguns *chips* para usar, mas isso não custa pontos de personagem.

Use Requer Preparo (pág. 115) para aumentar o tempo necessário para reorganizar os pontos do personagem e Uso Limitado (pág. 116) para representar uma habilidade que é esquecida imediatamente após sua utilização.

Ampliações Especiais

Física: A habilidade não está limitada a perícias e vantagens mentais. +50% para apenas vantagens físicas ou +100% para qualquer habilidade física ou mental.

Limitações Especiais

Somente Mágicas: A habilidade do personagem só funciona com mágicas — que normalmente precisam ser "memorizadas" de um grimório. Esta limitação é mutuamente excludente com a ampliação Física. -20%.

Virtual: As habilidades adquiridas só se aplicam apenas à realidade virtual, ao espaço astral ou a algum outro reino limitado. -50%.

Hermafromorfo

5 pontos

O personagem é capaz de assumir uma forma masculina, feminina ou assexuada. O processo demora 10 segundos (Gasto Adicional de Tempo, Requer Preparo e Requer Recarga são limitações comuns).

Hierarquia

V. pág. 29

Hierarquia Administrativa

V. Hierarquia, pág. 29

Hierarquia Comercial

V. Hierarquia, pág. 29

Hierarquia Honorária

V. Hierarquia, pág. 29

Hierarquia Militar

V. Hierarquia, pág. 29

Hierarquia Policial

V. Hierarquia, pág. 29

Hierarquia Religiosa

V. Hierarquia, pág. 29

Hierarquia Temporária

V. Hierarquia, pág. 29

Hipoalgia (Alto Limiar de Dor)

10 pontos

O personagem é tão suscetível a dano quanto qualquer outra pessoa, mas não *sente* a dor com a mesma intensidade. Ele *nunca* sofre as penalidades relacionadas ao choque quando é ferido. Além disso, ele recebe um bônus de +3 nos testes de HT para não ficar nocauteado ou atordoado e para resistir torturas físicas. O Mestre também pode permitir que o personagem faça testes de Vontade com um bônus de +3 para ignorar a dor em outras situações.

Hipoalgia *faz parte* de Durabilidade Sobrenatural (pág. 56); se tiver essa vantagem, o personagem não pode adquirir Hipoalgia.

Idade Imutável

15 pontos

O personagem nunca envelhece naturalmente e não pode ser obrigado a passar por esse processo de forma antinatural. Sua idade se fixa em qualquer ponto escolhido e nunca será alterada. Ele nunca precisa fazer testes de envelhecimento.

Ampliações Especiais

Controle Etário: O personagem é capaz de "mudar de idade" em qualquer direção com até 10 vezes a velocidade normal. +20%.

Identidade Alternativa

5 ou 15 pontos por identidade

O personagem possui identidades múltiplas aparentemente legítimas. Cada vez que o personagem adquire esta característica, suas digitais (ou qualquer outra medida biométrica utilizada em seu mundo para verificar a identidade) são registradas sob outro nome e ele recebe um conjunto adicional de documentos (certidão de nascimento, carteira de motorista, passaporte, etc.) suficientemente autênticos para que ele consiga passar por uma inspeção rigorosa. Essas identidades também podem ter cartões de crédito e contas bancárias válidas, mas o *personagem* terá

que dividir seu dinheiro — riqueza adicional não está incluída no pacote!

Se uma agência de inteligência ou de combate ao crime tentar identificar o personagem sem quaisquer pistas sobre o nome dele — utilizando-se, por exemplo, a biometria ou fotoanálise — existem chances iguais de qualquer uma das identidades surgir. A busca será interrompida... a não ser que eles tenham motivos para acreditar que o personagem é suspeito. Se a busca continuar, as outras identidades do personagem surgirão e ele será desmascarado. Depois que a agência governamental descobrir quem o personagem realmente é, as Identidades Alternativas estarão perdidas para sempre.

Existem dois tipos de Identidades Alternativas:

Legal: Alguns espiões e policiais disfarçados — e até mesmo personagens supers em cenários onde eles são apoiados pelo governo — podem ter uma Identidade Alternativa legal. Isso exige pelo menos 10 pontos em Poderes Legais, Imunidade Legal, Hierarquia Policial, Permissão de Segurança, etc.; o Mestre deve estabelecer os pré-requisitos com precisão. Se um super tiver permissão oficial para ocultar seu nome verdadeiro (a fim de proteger sua família, por exemplo) e tiver propriedades em seu "nome super", ele então deve possuir uma Identidade Alternativa legal em conjunto com uma Identidade Secreta (v. pág. 145). *5 pontos.*

Ilegal: Um criminoso ou agente estrangeiro pode ter uma Identidade Alternativa ilegal. Ela tem a vantagem de ser completamente desconhecida quando o personagem é criado e, é claro, não pode ser cancelada pelo governo. Por outro lado, se ela for descoberta, o personagem terá que pagar uma multa elevada, cumprir pena na prisão ou ser executado, dependendo da época e do lugar. *15 pontos.*

Iluminado

15 pontos

O personagem é um "Illuminatus" no sentido original da palavra — ele é iluminado. Ele *sabe intuitivamente* o que está acontecendo ao seu redor.

O personagem é capaz de reconhecer outros Illuminati imediatamente, sem chance de erro. Além disso, sempre que o Mestre pedir um teste de perícias como Análise da Informação, Assuntos Atuais ou Conhecimento Oculto para descobrir se um determinado acontecimento estranho é realmente uma coincidência ou resultado de uma conspiração, o personagem sempre pode fazer um teste de IQ no lugar — o que for maior. Por último, ele é capaz de perceber criaturas sobrenaturais que estão ligadas a conspirações Illuminati existentes no cenário da campanha (a critério do Mestre) e de se comunicar com elas. Isso não concede ao personagem o poder de controlar,essas criaturas, mas elas o reconhecem e o tratam com certo respeito: bônus de +3 nos testes de reação.

A única desvantagem é que outros Illuminati e criaturas espirituais também conseguem perceber a natureza Iluminada *do personagem* e nada pode ser feito em relação a isso, a não ser ficar escondido.

Esta vantagem é mais apropriada a campanhas místicas ou fantásticas e pouco adequada a campanhas que envolvem conspirações mais "mundanas". O Mestre deve decidir quem pode ou não possuir essa característica.

Impossível de Matar

50 a 150 pontos

O personagem não pode ser morto! No entanto, ele ainda sofre *todos* os outros efeitos causados por ferimentos. Ele sente dor, pode ficar atordoado ou ser nocauteado e suas feridas o deixam mais lento. O personagem perde a capacidade de usar qualquer membro que sofrer uma lesão incapacitante e pode até mesmo ter um membro decepado. Ele pode perder níveis de atributos, vantagens, etc., por causa de doenças, ferimentos e envenenamento. No entanto, ele só *morrerá* se seu corpo for destruído fisicamente e, às vezes, nem isso funciona.

Esta vantagem está dividida em três níveis:

Impossível de Matar 1: Ferimentos afetam o personagem normalmente, mas ele nunca precisa fazer um teste de HT para permanecer vivo. O personagem é capaz de sobreviver (e até mesmo de agir, se permanecer consciente) até -10xPVInicial, quando então seu corpo é fisicamente destruído e ele morre. Enquanto estiver vivo, ele se recupera na velocidade normal de 1 PV/dia, modificado por qualquer tipo de Regeneração (pág. 82) que ele tenha. Membros incapacitados são curados, mas aqueles que foram *decepados* não se recuperam — a não ser que ele tenha Restaurar Membros (pág. 85) *50 pontos.*

Impossível de Matar 2: Igual Impossível de Matar 1, mas o personagem não morre com -10xPVInicial. Quando alcançar esse valor, ele é reduzido a um esqueleto indestrutível e fica automaticamente inconsciente. O personagem não sofre mais nenhum dano causado por qualquer ataque. Quando os ataques pararem, ele começa a se recuperar normalmente, mesmo que esteja em pedaços, e os membros decepados se regenerarão. O personagem recupera a consciência quando seu PV ficar positivo. Observe que os inimigos do personagem podem aprisionar os restos dele enquanto ele se encontra inconsciente ou até mesmo expô-los a uma fonte de dano contínuo (em geral, o fogo) para evitar que ele se recupere. *100 pontos.*

Impossível de Matar 3: Igual Impossível de Matar 2, porém, a -10xPVInicial, o personagem se torna um fantasma, uma fonte de energia ou alguma outra forma incorpórea que não pode ser imobilizada nem danificada por métodos normais. Nesse estado, o personagem perde a consciência e se cura normalmente. Assim que recuperar o *total* de PV, o corpo completamente intacto do personagem irá se aglutinar em um local escolhido pelo Mestre. *150 pontos.*

Com a permissão do Mestre, se o personagem tiver Impossível de Matar 2 ou 3 e atingir -10xPVInicial, ele pode trocar essa vantagem por um modelo racial de espírito ou morto-vivo (se essas criaturas existirem na campanha), tornando-se um fantasma, aparição, etc., depois de recuperar todos os seus PV.

Por definição, o personagem envelhece normalmente e acaba morrendo em consequência de uma idade avançada. Para ser realmente *imortal*, combine Impossível de Matar com Idade Imutável e possivelmente uma ou mais vantagens dentre Não Respira (pág. 73), Regeneração (pág. 82), Resistente (pág. 85) e Tolerância a Ferimentos (pág. 94).

Limitações Especiais

Calcanhar de Aquiles: O dano causado por uma fonte específica (possivelmente uma a qual o personagem tem Vulnerabilidade, pág. 161) pode matá-lo normalmente. O personagem tem que fazer normalmente os testes de HT para sobreviver quando seus PV forem reduzidos a -1xPVInicial pela fonte determinada e morre imediatamente se esse dano o levar a -5xPVInicial. O valor da limitação depende da frequência do ataque, como descrito em *Defesas Limitadas* (pág. 83): -10% para "Raro", -30% para "Ocasional" ou -50% para "Comum" ou "Muito Comum".

Gatilho: Esta limitação está disponível apenas para Impossível de Matar 2 ou 3. Depois que o número de PV do personagem for reduzido a -10xPVInicial, ele precisa de uma substância (como sangue humano) ou condição (como um ritual) para poder iniciar o processo de cura. Antes disso, ele permanece num estado de dormência. O valor da limitação depende da raridade do gatilho: -25% para "Raro", -15% para "Ocasional" ou -5% para "Comum" ou "Muito Comum".

Impedimento: Uma substância específica (ex.: prata ou madeira) impede a cura tanto por métodos naturais quanto por Regeneração enquanto permanecer no corpo do personagem. Depois de ficar inconsciente por causa dos ferimentos, ele permanece nesse estado até que a substância seja removida. O valor da limitação depende da frequência da substância: -5% para "Raro", -15% para "Ocasional" ou -25% para "Comum".

Reencarnação: Esta limitação só está disponível para Impossível de Matar 2

ou 3. Quando o número de PV do personagem for reduzido a -10xPVInicial, ele se recupera na velocidade normal, mas acorda em um corpo completamente diferente e com novas habilidades. O Mestre deve criar essa nova forma (ou pode permitir que o próprio jogador o faça), mas o personagem sempre mantém a vantagem Impossível de Matar. -20%.

Imunidade Legal

5 a 20 pontos

O personagem é isento de algumas ou de todas as leis da sociedade. Se violá-las, um agente da lei comum não terá poder suficiente para prendê-lo. Apenas uma determinada autoridade — a igreja ou classe social do personagem, uma corte especial ou talvez seu governante — pode julgá-lo ou puni-lo.

O custo em pontos depende da amplitude da imunidade (a critério do Mestre):

- O personagem não está sujeito às leis comuns, mas as regras que determinam seu comportamento são igualmente rígidas. *Exemplos:* um abade da Idade Média ou observador da ONU nos dias de hoje. *5 pontos.*
- Exatamente igual ao caso anterior, mas as leis que se aplicam ao personagem são *menos* rígidas do que aquelas que se aplicam às outras pessoas. *Exemplo:* um bardo da Idade Média (v. a seguir). *10 pontos.*
- O personagem pode fazer quase tudo que quiser, contanto que não prejudique a nação, a igreja ou a instituição que lhe concedeu a Imunidade Legal. *Exemplos:* um duque da Idade Média ou um diplomata internacional (v. a seguir). *15 pontos.*

Por 5 pontos adicionais, é possível adicionar o privilégio da "mala diplomática:" o personagem pode mandar e receber objetos e correspondência que as autoridades comuns não têm poder legal para deter ou examinar.

Duas classes de Imunidade Legal são especialmente interessantes para aventureiros:

Imunidade Bárdica: O personagem tem o direito de cantar o que quiser sem temer consequências graves. Ele pode até mesmo entoar uma canção extremamente desrespeitosa para o rei — claro que ele poderá ser punido por isso, mas não açoitado, aprisionado ou morto. Qualquer pessoa que violar a imunidade do personagem corre o risco de sujar o próprio nome e reputação. Outros bardos vão compor e distribuir sátiras cruéis sobre essa pessoa, deixando-a com uma má Reputação. Eles podem até mesmo revelar um Segredo, se ela tiver um! Essa vantagem só se aplica ao conteúdo das performances do personagem, *nada* mais, e está disponível somente para bardos verdadeiros em cenários de fantasia ou medievais. Para se qualificar para essa vantagem, o personagem precisa gastar pelo menos 1 ponto em cada uma das perícias: Atuação, Canto e Poesia. *10 pontos.*

Imunidade Diplomática: O personagem é um diplomata internacional e pode ignorar as leis de todos os países, exceto o seu. Quando está no exterior, ele não pode ser levado a julgamento por *nenhum* crime, independente da gravidade do mesmo; a polícia local pode prendê-lo, mas não processá-lo. O único recurso disponível para um governo estrangeiro é declará-lo *persona non grata*. Isso significa que ele tem de deixar o país imediatamente, pondo um fim à sua atribuição atual e possivelmente sua carreira. As autoridades estrangeiras podem pedir sua extradição devido a uma acusação comum, mas seu governo provavelmente não concordará com isso. Esta característica é sempre acompanhada de um Dever (pág. 133) para com uma agência do governo e muitas vezes tem algum nível de Hierarquia Administrativa (pág. 30) como pré-requisito. *20 pontos.*

Indomável

15 pontos

É impossível influenciar o personagem por meio de palavras ou ações comuns. Indivíduos que desejam influenciar o personagem (v. *Testes de Influência*, pág. 359) precisam de uma vantagem adequada: Empatia (pág. 57) se ele for humano ou similar, Empatia com Animais (pág. 57) se for um animal, Empatia com Plantas (pág. 58) se for uma planta ou Empatia com Espíritos (pág. 57) se for um demônio, fantasma, etc. Sem a vantagem adequada, o indivíduo fracassa automaticamente. Esta característica muitas vezes acompanha Fleuma (pág. 61).

Inércia Temporal

15 pontos

O personagem está intimamente conectado à probabilidade. Se a História mudar, ele será capaz de se lembrar das duas versões. Se for envolvido em um paradoxo temporal genuíno, não será eliminado, mesmo que isso aconteça com o resto de seu mundo! O personagem sempre tem um lugar na nova cronologia —qualquer que seja — e se lembra de todas as suas experiências, até mesmo daquelas que nunca aconteceram. (Em um caso extremo, o personagem terá dois conjuntos completos de lembranças e precisa de um sucesso em um teste de IQ sempre que tiver que distingui-las sob pressão... é provável que ele precise da perícia Dissimulação para não acabar em um manicômio.)

Contudo, existe um contratempo: o "eu" do personagem existe em qualquer cronologia paralela ou desdobrada com a qual ele se deparar e será tão semelhante ao original quanto for possível no local ou época em questão.

Esta característica só é vantajosa em campanhas onde os paradoxos temporais ou mudanças na História que apagam eventos passados ou cronologias inteiras são possíveis. Consulte *Único* (pág. 159) se estiver procurando uma versão oposta desta vantagem.

Infravisão

0 a 10 pontos

O personagem consegue enxergar frequências de infravermelho, o que lhe permite detectar variações de temperatura. Com esta vantagem, um personagem pode lutar sem sofrer penalidades mesmo sob escuridão absoluta, se o oponente emitir calor (isso inclui todos os seres vivos e a maioria das máquinas). Além disso, ele recebe um bônus de +2 nos testes de Visão feitos para encontrar esses alvos, pois o calor emitido se destaca no ambiente. O personagem também pode seguir rastros de calor: um bônus de +3 nos testes de Rastreamento se a pista tiver menos de uma hora.

A Infravisão *não* permite que o personagem distinga cores e possibilita apenas a percepção do tamanho e da forma geral dos objetos que emitem calor, inclusive dos seres vivos (ex., o personagem pode ter problemas para diferenciar duas pessoas do mesmo tamanho). Ele deve fazer um teste com uma penalidade de -4 para distinguir objetos do mesmo tamanho e formato. O Mestre pode exigir um teste de Visão com uma penalidade de -4 para "ler" o calor refletido. *Flashes* repentinos de calor (como uma chama, explosão ou laser infravermelho) podem cegar o personagem da mesma forma que um *flash* de luz cega uma pessoa com visão comum.

O custo depende da capacidade da visão do personagem:

O personagem só enxerga por meio da Infravisão e sofre as limitações dessa vantagem o tempo todo: *0 ponto.*

O personagem é capaz de alternar entre a visão comum e a Infravisão e vice-versa: *10 pontos.*

Insubstancialidade

80 pontos

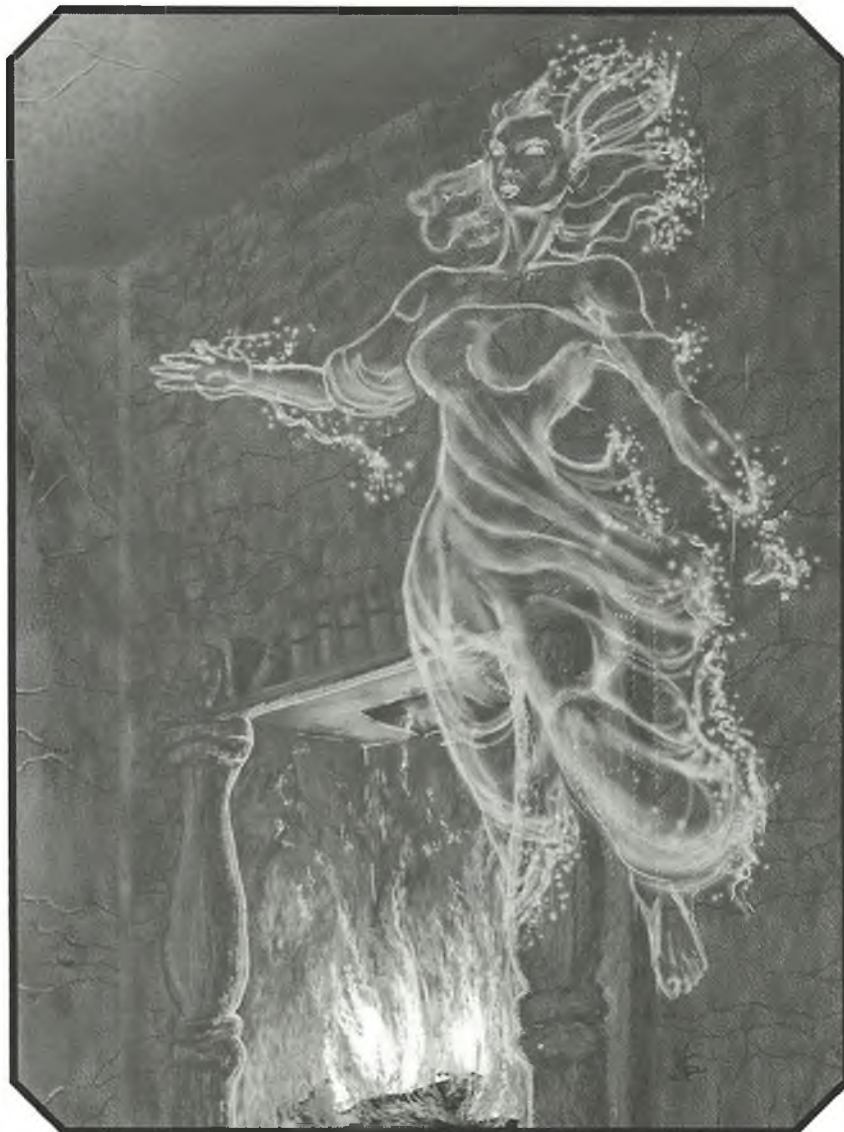
O personagem é capaz de se tornar intangível e atravessar objetos sólidos como se eles não existissem. Nesse estado, a gravidade não afeta o personagem e ele é capaz de se mover

em *qualquer* direção com seu valor total de Deslocamento (sem produzir nenhum som enquanto faz isso). O personagem consegue perceber o mundo tangível e pode se comunicar normalmente com as pessoas que fazem parte dele, mas *não* consegue pegar objetos comuns nem afetá-los de qualquer maneira.

Ataques físicos e de energia não afetam o personagem, mas ele continua vulnerável a ataques psíquicos e mágicos (que não sejam materiais). Da mesma maneira, seus ataques físicos e de energia não afetam oponentes físicos. Suas habilidades psíquicas e mágicas *afetam* o mundo físico, mas todas as jogadas sofrem uma penalidade de -3.

Embora seja capaz de atravessar objetos sólidos, o personagem ainda precisa respirar. Quando ele atravessar esses objetos, considere que ele está debaixo d'água para verificar se há ou não sufocamento. O personagem não consegue se materializar dentro de um objeto sólido.

A forma "natural" (material ou insubstancial) do personagem é considerada um efeito especial. O jogador tem que comprar a vantagem para que o personagem seja capaz de assumir, alternadamente, uma forma física e uma forma insubstancial.

Esta característica pode representar qualquer habilidade do folclore e da ficção. É aconselhável estabelecer as origens (v. pág. 33) e os efeitos especiais em conjunto com o Mestre — talvez o personagem "vibre" em dissonância com a realidade, viaje por uma dimensão diferente ou se transforme em um espírito. Esses detalhes determinam a aparência do efeito, que pode ser transparente, enevoada ou completamente normal (contudo, o personagem não pode ficar *invisível* sem ter a vantagem Invisibilidade). Os ataques físicos e de energia do personagem afetam outras criaturas com Insubstancialidade que estiverem na mesma forma que ele, e vice-versa. O Mestre pode definir que certos materiais, barreiras de energia, mágicas, etc., não podem ser atravessados pela forma específica de Insubstancialidade do personagem.

Ampliações Especiais

Afeta a Matéria: Se o personagem possuir *alguma* habilidade que pode afetar o mundo material enquanto ele se encontra insubstancial — incluindo magia, psiquismo ou poderes com a ampliação Afeta a Matéria (pág. 102) — a vantagem tem um custo maior. +100%.

Capaz de Carregar Objetos: Normalmente, o personagem não consegue carregar *nada* enquanto está insubstancial. Esta ampliação permite que ele carregue objetos, inclusive roupas e armaduras. Eles se tornam físicos se forem derrubados. O personagem não pode materializar esses itens dentro de outros objetos ou personagens. Objetos que pesam até o valor de Nenhuma Carga do personagem custam +10%; até Leve, +20%; até Média, +50%; até Pesada, +100%.

Mudança Parcial: O personagem é capaz de tornar material uma parte do seu corpo enquanto as outras permanecem insubstanciais, ou vice-versa. Ou seja, o personagem seria capaz de esticar um braço através de uma parede e dar um tapinha no ombro de outra pessoa. Se ele também tiver Capaz de Carregar Objetos, o personagem pode materializar a mão, recolher o objeto e carregá-lo enquanto se encontra no estado insubstancial. +20% ou +100% se o personagem for capaz de tornar o objeto que estiver carregando material sem derrubá-los (para isso, também é necessário materializar a mão).

Limitações Especiais

Normalmente Ativa: Similar a Permanentemente Ativo, mas o personagem é capaz de se materializar por curtos períodos de tempo fazendo um grande esforço — 1 PF por *segundo*. -40%.

Permanentemente Ativo: O personagem está sempre insubstancial e não consegue se materializar. Se tiver essa limitação, o personagem não sofre a penalidade de -3 quando for usar magia ou psiquismo. -50%.

Interposição

Variável

O personagem é capaz de atravessar uma determinada matéria sólida como se ela não existisse. Ele não abre uma passagem atrás dele — seus observadores simplesmente o veem "derreter" na superfície e desaparecer. O personagem precisa ter Visão Penetrante (pág. 98) para enxergar onde está indo e ainda precisa respirar (a menos que tenha a vantagem Não Respira), o que limita o tempo dessas incursões ao tempo em que ele pode ficar sem respirar (v. *Prender o Fôlego*, pág. 355).

A Interposição é diferente da Insubstancialidade. O personagem é afetado pela gravidade e está limitado ao

deslocamento normal; se não possuir Voo ou qualquer outra vantagem de deslocamento, o personagem precisa caminhar com seu Deslocamento Básico. Além disso, o personagem pode ser afetado por qualquer ataque capaz de alcançá-lo dentro do objeto sólido. O personagem ainda é vulnerável a ataques realizados *com* o material que ele consegue atravessar, a menos que o jogador compre Resistência a Dano para esses ataques.

O custo desta vantagem depende da frequência com que o personagem encontra o material que ele consegue transpor *na forma de uma barreira*. Exemplo: papel pode ser uma substância "Comum", mas como muralhas de papel são raras, esse objeto é considerado "Raro" no cálculo da Interposição.

Muito Comum: Terra (incluindo argila, lama e areia), metal, pedra (incluindo tijolo, concreto e gesso), madeira e outros materiais estruturais comuns. *40 pontos.*

Comum: Concreto, plástico, aço e outros materiais estruturais específicos e comuns. *20 pontos.*

Ocasional: Vidro, gelo (incluindo neve), areia e qualquer outra coisa que uma pessoa normal poderia acabar quebrando ou atravessando por meio de força muscular, assim como materiais estruturais incomuns, como alumínio e cobre. *10 pontos.*

Raro: Osso, carne, papel, e outros materiais raramente encontrados em grandes quantidades ou como barreiras. *5 pontos.*

Ampliações Especiais

Capaz de Carregar Objetos: Normalmente, o personagem não consegue carregar nada enquanto se move através da matéria. Esta ampliação lhe permite transportar objetos, incluindo vestimentas e armaduras. Se forem derrubados, esses objetos "pulam" para o espaço aberto no local onde o personagem entrou no material. Não é possível largar os objetos dentro da matéria sólida! Objetos que pesam até o valor de Nenhuma Carga do personagem custam +10%; até Leve, +20%; até Média, +50%; até Pesada, +100%.

Túnel: O personagem é capaz de deixar um túnel (aproximadamente com sua altura) atrás de si, se assim o desejar. A habilidade rearranja a matéria através da qual o personagem está se movendo sem causar dano e não funciona em seres vivos. Se quiser uma habilidade *capaz de* abrir buracos em objetos e pessoas, consulte *Ataque Inato* (pág. 42). +40%.

Intuição

15 pontos

O personagem normalmente acerta em suas conjecturas. Quando ele tiver várias alternativas diante de si e não houver nenhuma maneira lógica de escolher entre elas, o jogador pode pedir ao Mestre que permita ao personagem um teste de Intuição. O Mestre faz um teste secreto de IQ com um bônus igual ao número de opções "boas" e uma penalidade igual ao número de opções "ruins". No caso de um sucesso, ele conduz o personagem a uma opção favorável; no caso de um sucesso decisivo, ele revela a *melhor* opção. Num fracasso, o personagem não recebe nenhuma informação; no caso de uma falha crítica, o Mestre indica uma opção *ruim*. O Mestre pode modificar esse sistema para situações onde ele acredita que a Intuição poderia ajudar. Só é permitido um teste por problema.

O Mestre também não deve permitir que a Intuição cause um "curto-circuito" na aventura; por exemplo, que o detetive intuitivo entre em uma sala, coloque as algemas nos culpados e encerre o caso. A intuição deveria, na melhor das hipóteses, apontar uma boa pista. Mestres que não se acham capazes de controlar os efeitos da Intuição de modo conveniente não devem permiti-la em jogo.

Investidura de Poder

10 pontos/nível

Uma divindade — deus, lorde demoníaco, grande espírito, poder cósmico etc. — investiu o personagem de poderes para conjurar mágicas "clericais". Adicione o nível de Investidura de Poder à IQ do personagem quando ele for aprender mágicas oferecidas pela divindade que concedeu a vantagem. Exemplo: IQ 12 e Investidura de Poder (Thor) 2 permite que o personagem aprenda as mágicas oferecidas pelo deus Thor como se tivesse uma IQ 14.

O personagem só pode aprender as mágicas clericais que aparecem em uma lista pré-estabelecida pela divindade — e a divindade pode até mesmo impor a mágica que deseja que o personagem aprenda. O Mestre deve criar essa lista e representar o papel da divindade quando o personagem quiser aprender novas mágicas. No entanto, como ele está canalizando a vontade divina — e não estudando magia — *as mágicas clericais não têm pré-requisitos.*

Em geral, quanto maior a Investidura de Poder, mais "sagrado" será o personagem. O nível máximo desta vantagem depende da divindade, conforme determinado pelo Mestre. Deuses menores — que têm uma habilidade limitada de transferir poder para seus escolhidos, ou uma lista pequena de efeitos mágicos — podem conceder apenas um nível, enquanto divindades mais importantes podem ser mais generosas.

Lembre-se que Investidura de Poder é uma medida do vínculo do personagem com a divindade, enquanto que Clericato (pág. 48) e Hierarquia Religiosa (pág. 30) medem o poder social. Essas duas coisas não precisam necessariamente estar relacionadas. Investidura de Poder *pode* ser restringida a clérigos de cargos elevados, mas no fim das contas, uma divindade concede poderes a quem quiser (possivelmente decepcionando a própria igreja!)

Em alguns casos, é possível aumentar o poder desta vantagem durante o jogo. As formas como isso pode acontecer dependem da divindade. Para receber, manter ou aprimorar Investidura de Poder, o personagem normalmente precisa adquirir *e se manter fiel a* uma ou mais características relacionadas no quadro *Desvantagens Mentais Autoimpostas* (pág. 121). Se quebrar esses votos, o personagem pode inclusive perder alguns ou todos os seus poderes — possivelmente até cumprir uma penitência adequada, ou talvez, para sempre. Efetivamente, Investidura de Poder traz embutida a limitação Pacto (pág. 114); não aplique novamente esse modificador.

Pode ser também que o personagem precise atender certas exigências *físicas*. Algumas divindades só concedem poder a homens, mulheres, eunucos, virgens... o Mestre deve ser criativo. Se o personagem perder uma dessas exigências especiais (como virgindade, por exemplo), a Investidura de Poder pode enfraquecer ou ser perdida, reduzindo de maneira correspondente o valor em pontos do personagem.

É possível ter tanto Aptidão Mágica quanto Investidura de Poder (a menos que a divindade proíba isso), mas a primeira não aprimora mágicas clericais e a segunda não influencia as demais mágicas. As versões clericais e mágicas de uma determinada mágica são *completamente diferentes* e as clericais nunca contam como pré-requisitos para as mágicas. Se o personagem conhecer as duas versões de uma mágica, elas não afetam uma à outra.

Investidura de Poder é uma maneira possível de lidar com "poderes sagrados". Ela é mais apropriada em cenários onde sacerdotes são feiticeiros inspirados divinamente. Se quiser conhecer outras visões de dons divinos, consulte *Abençoado* (pág. 35) e *Fé Verdadeira* (pág. 60).

Invisibilidade

40 pontos

O personagem é invisível. Ao contrário da maioria das vantagens, esta vantagem está "sempre ativa", a menos que o jogador compre uma ampliação especial. O personagem faz barulho, deixa pegadas e exala odores — e, via de regra, qualquer coisa que ele estiver *carregando* permanece visível. Se não estiver carregando nada, o personagem recebe um bônus de +9 em Furtividade em qualquer situação onde é importante não ser visto.

Indivíduos utilizando visão remota paranormal (bola de cristal, Clarividência, etc.) não conseguem enxergar o personagem se ele estiver invisível para os sentidos

normais dessas pessoas. Os *dispositivos* com esses poderes ainda conseguem localizá-lo — assim como as habilidades paranormais que detectam inimigos, vida, etc. — mas apenas de modo não-visual.

A Invisibilidade funciona apenas contra *um* tipo de visão. Entre os tipos de visão se incluem: visão eletromagnética (que abrange a visão comum, a Infravisão, a Ultravisão e os radares), sonares, campos magnéticos e qualquer outra coisa que o Mestre possa criar. Se for invisível para a visão eletromagnética, o personagem não apresenta sombra ou reflexo.

Ampliações Especiais

Afeta Máquinas: O personagem é invisível até mesmo para máquinas. Ele não pode ser fotografado e não aparece em câmeras ou outros detectores. Dispositivos como placas de pressão ainda percebem sua presença, mas o personagem consegue passar por um robô sentinela sem ser detectado. Armas com mira eletrônica não recebem bônus para atingi-lo. +50%.

Ativada ou Desativada à Vontade: O personagem é normalmente visível, mas pode se tornar invisível quando quiser. +10%.

Capaz de Carregar Objetos: Os objetos que o personagem estiver carregando, incluindo roupas e armaduras, se tornam invisíveis. Eles voltam a ser visíveis quando colocados no solo. Objetos que pesam até o valor de Nenhuma Carga do personagem custam +10%; até Leve, +20%; até Média, +50%; até Pesada, +100%.

Estendida: O personagem é invisível para mais de um tipo de visão (ex., visão eletromagnética *e* campos magnéticos). +20% por tipo adicional de visão.

Normalmente Ativa: O personagem normalmente é invisível, mas ele é capaz de se tornar visível por curtos períodos de tempo fazendo um grande esforço — 1 PF por *segundo*. +5%.

Limitações Especiais

Reflexo Visível: A imagem do personagem reflete em espelhos! -10%.

Somente Máquinas: Essa habilidade funciona como Afeta Máquinas, mas o personagem fica invisível *apenas* para máquinas. Os seres vivos são capazes de enxergá-lo normalmente. -50%.

Somente Matéria: A invisibilidade do personagem o oculta apenas no mundo material. Criaturas insubstanciais (fantasmas, etc.) são capazes de enxergá-lo normalmente. -10%.

Sombra Visível: O personagem projeta uma sombra! -10%.

Lacrado

15 pontos

O personagem é envolvido por uma camada impermeável de gases e líquidos. Isso o torna à prova d'água e concede imunidade total contra agentes tóxicos e corrosivos que precisam tocar a pele ou maquinário exposto para fazer efeito. O personagem continua precisando respirar, a menos que tenha também Não Respira (pág. 73); no entanto, seu sistema externo de respiração (nariz, *snorkel*, etc.) também é protegido por esta vantagem. Além disso, o personagem não fica *pressurizado* automaticamente; para isso, ele precisa ter Resistência à Pressão (pág. 84) ou Resistência ao Vácuo (pág. 85).

Lamentável

V. pág. 22

Leitura da Mente

30 pontos

O personagem pode bisbilhotar os pensamentos superficiais de outras pessoas. Ele precisa ser capaz de ver ou tocar o alvo e tem que se concentrar durante um segundo e fazer uma Disputa Rápida entre seu IQ e a Vontade do alvo. O teste sofre as penalidades normais relativas à distância (v. pág. 550).

Se vencer, o personagem consegue "ouvir" tudo o que a vítima disser, subvocalizar ou pensar *ativamente* como uma voz em sua própria mente. Os pensamentos recebidos surgem na velocidade da fala. Se o personagem não compreender o idioma, ou se o alvo não for inteligente, será possível captar apenas sentimentos, imagens e intenções gerais. É possível manter uma Leitura da Mente por quanto tempo o personagem quiser sem ter que se concentrar novamente. Para escolher um novo alvo, o personagem precisa interromper a leitura corrente e fazer uma Disputa Rápida com o novo alvo. Para ler várias mentes de uma vez, o personagem precisa da vantagem Mente Segmentada (pág. 70).

O personagem consegue "ouvir" tudo que a vítima disser, subvocalizar ou pensar ativamente.

Se perder, o personagem pode tentar novamente, mas sofre uma penalidade cumulativa de -2 para cada outra tentativa fracassada que realizou contra o mesmo alvo durante a última hora. No caso de uma falha crítica, não será possível ler a mente da mesma pessoa durante 24 horas.

Leitura da Mente muitas vezes tem origem psíquica, mas também pode ser uma habilidade mágica, divina ou até mesmo tecnológica.

A *limitação* Base Sensorial (pág. 103) — principalmente Base Tátil — é muito comum. Se o jogador comprar Base Auditiva, o personagem só será capaz de ler os pensamentos de alguém cujas palavras ele consegue ouvir; nesse caso, ele funcionaria como um "detector de mentiras" ou (se tiver Universal) como um "tradutor universal".

Ampliações Especiais

Cibernética: O personagem é capaz de afetar entidades que têm a característica Mente Digital (pág. 69), incluindo todos os computadores comuns. O teste de IQ do personagem sofre uma penalidade igual à Complexidade do sistema. Um sistema sem inteligência não oferece resistência; basta um teste de IQ-Complexidade para obter sucesso. +50%.

Sensorial: O personagem também é capaz de invadir os sentidos do alvo e pode sentir tudo o que ele sente. Se o alvo for torturado, noucateado ou morto, o Mestre pode exigir um teste de Vontade para ver se o personagem consegue evitar o atordoamento ou talvez uma Verificação de Pânico! +20%.

Universal: O personagem compreende automaticamente os pensamentos do alvo, mesmo se ele não for sapiente ou se eles não tiverem um idioma em comum. +50%.

Limitações Especiais

Racial: A habilidade do personagem só funciona com seres da mesma raça que ele ou de raças muito semelhantes (os humanos, por exemplo, são semelhantes aos elfos, mas não aos cães, nem aos trolls). Combine esta limitação com a limitação Base Sensorial (Toque ou Cheiro) para representar uma raça que compartilha pensamentos por meios bioquímicos. -20%.

Somente Cibernética: Funciona da mesma maneira que Cibernética, mas o personagem só é capaz de ler Mentes Digitais. -50%.

Somente Sensorial: Funciona da mesma maneira que Sensorial, mas o personagem não é capaz de ler pensamentos. -20%.

Telecomunicação: A habilidade do personagem só funciona com pessoas com quem ele está em contato por meio da Telecomunicação (pág. 93). -20%.

Telepática: A habilidade do personagem faz parte do poder psíquico Telepatia (pág. 257). -10%.

Língua Ferina

5 pontos

O personagem é capaz de usar réplicas espirituosas para atordoar seus

oponentes durante um combate. Isso não exige uma manobra de combate, pois a fala é uma ação livre (pág. 363). Faça uma Disputa Rápida entre a Oratória do personagem e a Vontade do oponente.

Modificadores: Penalidade de -2 se o alvo tiver a desvantagem Ingênuo ou Circunspecção; quaisquer outros modificadores, a critério do Mestre, com base na descrição do ataque verbal do personagem; penalidade de -1 para cada oponente além do primeiro que fizer parte do grupo (e o personagem precisa saber de alguma coisa em comum com todo o grupo; ex.: são todos servos de uma mesma casa ou membros da mesma unidade militar). Oponentes com a vantagem Fleuma (pág. 61) são *imunes* à Língua Ferina.

Se o personagem vencer, o oponente fica mentalmente atordoado (v. pág. 420). Um sucesso decisivo também provoca 1 ponto de dano físico — a vítima se fere acidentalmente (deixa cair alguma coisa no próprio pé, sufoca com a própria língua, etc.). Se o personagem perder, não há nenhum efeito. Numa falha crítica, o personagem deixa o oponente furioso, possivelmente ativando desvantagens como Fúria e Sanguinolência!

Esta vantagem costuma só ser apropriada em campanhas *de gozação*!

Longevidade

2 pontos

A expectativa de vida do personagem é naturalmente grande. Ele só fracassa nos testes de envelhecimento (pág. 444) se obtiver u, 17 ou 18 — ou só 18 se sua HT modificada for maior ou igual a 17!

Matemático Intuitivo

V. Cálculos Instantâneos, pág. 46

Médium

10 pontos

O personagem é capaz de perceber e de se comunicar com espíritos — principalmente espíritos de pessoas mortas. Ele não consegue vê-los, mas sabe quando estão por perto. O personagem é capaz de falar com qualquer espírito que estiver em sua presença, desde que tenham um idioma em comum. Ele também pode invocá-los; não há garantia de que atenderão seu chamado, mas irão ouvi-lo. Observe que essa característica não concede nenhum bônus de reação diante de espíritos nem poderes para controlá-los.

Membrana Nictitante

1 ponto/nível

O personagem tem lentes transparentes sobre os olhos que ele é capaz de abrir e fechar como uma pálpebra. Isso permite que ele enxergue normalmente sob a água e protege os olhos da areia, de substâncias irritantes, etc. Cada nível de Membrana Nictitante concede a cada olho uma RD de 1 e um bônus de +1 em todos os testes de HT relacionados a dano nos olhos.

Memória Eidética

5 ou 10 pontos

O personagem tem uma memória excepcionalmente boa. Qualquer pessoa pode fazer um teste de IQ para tentar relembrar eventos passados — quanto melhor o resultado do teste, mais verdadeira será a lembrança — mas os detalhes sempre ficam incompletos. Com esse talento, o personagem é automaticamente bem-sucedido nesses "testes de memória" e se lembra de detalhes *precisos*. Esta característica pode ser comprada em dois níveis:

Memória Eidética: O personagem sempre consegue se lembrar de tudo no que focalizar sua atenção e consegue relembrar detalhes específicos com um sucesso num teste de IQ. É possível "aprender" essa vantagem durante o jogo (trovadores e escaldos costumam adquiri-la para decorar poemas e canções). *5 pontos.*

Memória Fotográfica: Igual ao nível anterior, mas o personagem também se lembra automaticamente de detalhes específicos. Toda vez que o jogador esquecer qualquer detalhe que seu personagem viu ou ouviu, o Mestre ou os outros jogadores devem lembrá-lo — de forma honesta! *10 pontos.*

Esta característica afeta a memória, não a compreensão, portanto não acarreta em benefícios para perícias. No entanto, ela dá um bônus sempre que o Mestre pedir um teste de IQ para o aprendizado de um assunto: +5 para Memória Eidética, +10 para Memória Fotográfica.

Memória Fotográfica

V. Memória Eidética, pág. 69

Memória Racial

15 a 40 pontos

O personagem tem acesso às lembranças de seus ancestrais diretos (ou de gerações mais antigas de *software*, no caso de Mentes Digitais). Essa habilidade está dividida em dois formatos:

Memória Racial (Passiva): O talento do personagem é vago e completamente passivo. O Mestre faz um teste de IQ em segredo para o personagem em qualquer situação que possivelmente já foi vivida por seus ancestrais. No caso de um sucesso, o personagem tem uma sensação de *déjà vu* daquela situação. O personagem deve decidir se irá interpretá-la ou não. Um sucesso decisivo mostra um *replay* vívido das lembranças. No caso de um fracasso, nada acontece. Uma falha crítica resulta em uma impressão falsa. *15 pontos.*

Memória Racial (Ativa): O personagem pode utilizar esta vantagem *ativamente*. Se ele quiser saber alguma coisa, o Mestre deve determinar primeiro se os ancestrais sabiam ou não a resposta. Em seguida, deve fazer um teste de IQ para verificar se o personagem terá acesso às informações. Se os ancestrais não sabiam a resposta e o teste foi bem-sucedido, o personagem ficará sabendo disso. No caso de uma falha crítica, o personagem acreditará que seus ancestrais não sabiam de nada, mesmo que, na verdade, eles tivessem as informações. Essa ação exige um turno de concentração absoluta (o Mestre pode exigir uma preparação mais elaborada para o personagem relembrar fatos muito antigos). *40 pontos.*

Mente Digital

5 pontos

O personagem é um programa de computador senciente — possivelmente uma inteligência artificial ou um "*upload*" da mente de um ser vivo. Via de regra, o personagem deve habitar o corpo de um computador cuja Complexidade seja pelo menos metade de sua IQ; v. *Computadores* (pág. 472).

O personagem é *completamente imune* a poderes com o descritor "Telepático" e à mágicas que afetam especificamente a mente de seres vivos. No entanto, um vírus de computador e habilidades que afetam Mentes Digitais podem influenciá-lo; o personagem pode ser forçado a ficar offline (ou até mesmo pode ser armazenado, inconsciente, como uma massa de dados) e outros personagens com as perícias Hacking de Computador ou Programação de Computadores podem acessar seus dados e possivelmente ler ou alterar sua consciência!

É muito provável que o personagem tenha a metacaracterística Máquina (pág. 262), mas isso não é obrigatório — ele pode ser uma mente similar à de um computador dentro de um corpo orgânico (ex., um biocomputador ou um implante cerebral). A desvantagem Reprogramável (pág. 153) também é comum entre as Mentes Digitais, assim como a metacaracterística Autômato (pág. 263), mas o personagem não é obrigado a ter nenhum dos dois. Muitas outras *vantagens* também são possíveis, embora não automáticas:

Capacidade de Processamento: Se o personagem funciona mais rápido que uma mente humana, compre Noção do Tempo Ampliada (pág. 73). Se ele

for capaz de adicionar vantagens ou perícias temporariamente por meio de programas, compre Habilidades Modulares (pág. 63).

Cópias: Se o personagem for capaz de executar várias cópias de sua mente em um único sistema de computador, compre Mente Segmentada (pág. 70). Se ele for capaz de criar cópias fiéis que funcionam em outros sistemas, compre Duplicação (pág. 56) com a limitação Digital. Se ele possuir cópias armazenadas offline, compre Vida Extra (pág. 97).

Uploading: Se o personagem for capaz de fazer um "upload" de si mesmo para outros computadores, compre Possessão (pág. 78) com a limitação Digital. Se ele for capaz de fazer isso com facilidade, compre corpos adicionais como Títeres (pág. 94).

Mente Segmentada

50 pontos/nível

A coordenação mental do personagem efetivamente concede a ele mais de uma mente. Cada uma dessas mentes ou "compartimentos" funciona de modo independente e com capacidade total. As segmentações da mente do personagem são idênticas, mas o hipnotismo, a magia e o psiquismo as afetam de modo independente (ex., um compartimento poderia ser hipnotizado sem afetar os outros).

Esta vantagem não permite que o corpo do personagem execute mais de uma tarefa. Um personagem normal pode realizar uma manobra física ou mental durante seu turno de combate. Para cada nível em Mente Segmentada, acrescente uma manobra mental à equação. Por exemplo, Mente Segmentada 1 permitiria que o personagem executasse uma manobra mental e outra física (ex., concentrar-se em uma mágica e Atacar) ou duas manobras mentais (ex., concentrar-se em duas mágicas), mas nunca mais do que uma manobra física — para isso, consulte Ataque Adicional (pág. 42).

Se um desses segmentos se encontrar sob influência externa, será preciso fazer uma Disputa Rápida de Vontades para ver quem ganha o controle do corpo — o segmento que atualmente tem o controle do corpo recebe um bônus de +1. Compartimentos em conflito podem tentar utilizar poderes mentais uma contra a outra. Nesse caso, considere que elas são *mentes completamente separadas*. Cada uma com sua própria IQ, Vontade e habilidades mentais (como, por exemplo, Escudo Mental).

Existem duas variantes dessa vantagem disponíveis para veículos que são criados como personagens:

Controles: Cada nível compra um conjunto de controles. Esses controles permitem que o operador realize suas próprias manobras físicas ou mentais usando as habilidades do veículo (ex., Ataque Inato ou Radar), como descrito nas regras de combate em veículos (v. pág. 467). O operador controla *todas* as ações de um veículo com IQ 0 que possui esta vantagem. As limitações físicas continuam existindo; por exemplo, um veículo não pode realizar mais ataques do que o número de armas prontas. Resolva os conflitos entre operadores com uma Disputa Rápida da perícia de condução apropriada. *25 pontos/nível.*

Controles Dedicados: Como no caso anterior, mas cada conjunto de controles executa uma tarefa específica; ex., "artilharia da retaguarda". O indivíduo que estiver tripulando o veículo não pode fazer mais nada. *10 pontos/nível.*

Mestre de Armas

Variável

O personagem tem um alto grau de treinamento ou um talento incomparável com uma determinada categoria de armas motoras (espadas, arcos, etc., mas *não* armas de fogo). As classes disponíveis são:

Todas as armas motoras: *45 pontos.*

Uma classe ampla de armas. *Exemplos:* todas as armas com lâmina, todas as armas de uma mão. *40 pontos.*

Uma classe intermediária de armas. *Exemplos:* todas as espadas, todas as armas de ninja. *35 pontos.*

Uma classe pequena de armas. *Exemplos:* armas de esgrima (*adaga de esgrima*, rapieira, sabre e terçado), armas de cavaleiros (Espadas de lâmina larga, maça, escudo e lança de justa). *30 pontos.*

Duas armas normalmente utilizadas em conjunto. *Exemplos:* Espadas de lâmina larga e escudo, rapieira e adaga de esgrima. *25 pontos.*

Uma arma específica. *20 pontos.*

Em todos os casos, se uma arma puder ser arremessada, os benefícios desta vantagem também se aplicam ao arremesso.

Quando estiver utilizando uma arma adequada, o personagem recebe um bônus de +1 por *dado* no dano básico por GdP ou GeB se possuir a perícia com a arma em questão com NH igual à sua DX+1. Ele recebe um bônus de +2 por dado se possuir a mesma perícia com NH maior ou igual a DX+2. O personagem sofre apenas *metade* da penalidade habitual para executar um Golpe Rápido (v. *Opções de Ataques Corpo a Corpo*, pág. 369) ou para Aparar mais de uma vez por turno (v. *Aparar*, pág. 376). Nenhum desses benefícios se aplica ao uso de valores pré-definidos.

O personagem está familiarizado — se não for proficiente — com todas as armas da classe escolhida. Isso concede a ele um melhor valor pré-definido com essas armas: perícias do tipo DX/Fácil podem ser usadas com DX-1; perícias DX/Média, com DX-2; perícias DX/Difícil, com DX-3. Observe que essas perícias não são mais fáceis de aprender e não podem ser "compradas" a partir dos valores pré-definidos melhorados para economizar pontos.

Por fim, o personagem pode aprender qualquer perícia cinematográfica que exija esta vantagem como pré-requisito (consulte o Capítulo 4) — ex.: Lutar às Cegas e Golpe Poderoso — *desde que* exista uma razão para ele usar essas perícia com as armas de sua preferência. O Mestre tem a palavra final.

Esta característica combina melhor com aventuras "cinematográficas" e informais. Talvez o Mestre prefira proibi-la em uma campanha realista.

Metamorfose

Variável

O personagem é capaz de assumir uma ou mais formas físicas diferentes de sua original. Para isso, ele precisa se concentrar por 10 segundos. Para acelerar o processo, acrescente Tempo Reduzido (pág. 109).

A Fadiga, lesões, incapacitação e atribulações são passadas de uma forma para outra embora — embora as perdas de PV e PF sejam escalonadas na proporção dos valores totais da PV e PF da nova forma. Exemplo: se o personagem sofrer 10 pontos de dano e quebrar uma perna em uma forma com 20 PV, terá sofrido 5 pontos de dano e terá a mesma perna quebrada quando assumir uma forma com apenas 10 PV.

Se o personagem for nocauteado ou morto, ele volta *imediatamente* para a forma original (que também estará inconsciente ou morta). Além disso, o jogador precisa especificar uma influência externa razoavelmente comum capaz de obrigá-lo a retornar à forma original. Isso deve estar de acordo com a origem da vantagem: Anular Mágica se a habilidade do personagem for mágica, exorcismo se for um poder espiritual, campos magnéticos poderosos, se for tecnológica, etc.

Metamorfose abrange duas características distintas: Forma Alternativa e Morfose.

Forma Alternativa

Variável

Da mesma maneira que o lobisomem do folclore, o personagem é capaz de assumir uma forma específica e diferente da original. Essa forma pode ser qualquer coisa que possa ser construída com pontos: humanoide, animal, robô, etc. Baseie a criação da forma alternativa em um modelo racial (pág. 260); no entanto, é possível "ativá-la" e "desativá-la". Esse modelo não precisa ficar de "reserva". Exemplo: se desejar que o personagem mantenha a inteligência humana na forma animal, o personagem pode se transformar em um modelo que não tenha a IQ inferior de um animal (embora isso aumente o custo do modelo e, em consequência, da Forma Alternativa). O Mestre tem a palavra final sobre quais modelos podem ser usados como Forma Alternativa.

Enquanto estiver ativado, esse modelo racial *substitui* o original. Aplique as características raciais típicas da nova forma — modificadores de atributos, vantagens e desvantagens raciais, etc. — *em vez* das características da raça original. As características pessoais (inclusive todos os níveis de atributo, vantagens, desvantagens e perícias adquiridas e que estão além das normas raciais) permanecem intactas, embora seus níveis de habilidade também sejam afetados pelas alterações nos valores dos atributos que controlam essas perícias.

As características do modelo racial alternativo prevalecem se tiver características que conflitam com as características originais do personagem. Exemplo: se o personagem se transformar num golfinho Sem Manuseadores, ele perderá temporariamente as vantagens pessoais que afetam as mãos, como Destreza Manual Elevada, enquanto estiver na forma animal. Além disso, algumas perícias (como Arrombamento) serão relativamente inúteis, embora o personagem ainda se lembre delas.

Se o personagem possuir apenas uma Forma Alternativa, ela custa 15 pontos para um modelo racial construído com um número de pontos de personagem menor ou igual ao da forma original. Uma forma mais poderosa custa 15 pontos mais 90% da diferença de custo entre o modelo original e a Forma Alternativa.

Se o personagem tiver várias formas, pague o custo total da mais cara. As Formas Alternativas menos poderosas custam 15 pontos cada. O custo mínimo por forma continua sendo 15 pontos.

Exemplo: Considere quatro modelos raciais: um "bichinho fofinho" de -100 pontos, um humano com zero pontos, uma "besta voraz" de 80 pontos e um troll de 100 pontos. O custo para criar um ser humano capaz de se transformar num bichinho fofinho é 15 pontos, uma vez que o modelo do animal vale menos que o original. O custo para criar um bichinho fofinho capaz de se transformar num ser humano é 15 + (90% x 100) = 105 pontos, pois o modelo racial do ser humano custa 100 pontos a mais que o original. O custo para criar um humano capaz de se transformar em um troll também é de 15 + (90% x 100) = 105 pontos. O custo para criar um humano capaz de assumir qualquer um desses modelos é igual ao custo total da forma mais cara, o troll: 105 pontos; mais um custo adicional de 15 pontos para a besta voraz e para o bichinho fofinho, totalizando um custo de 135 pontos.

Licantropos: Para criar um "licantropo" clássico, comece comprando as características que se aplicam às *duas* formas — Ataque Infeccioso, Vulnerabilidade (Prata), etc. — como características pessoais. Em seguida, adquira um modelo animal como uma Forma Alternativa. Como a maioria dos modelos animais vale 0 ponto ou menos, essa forma custa 15 pontos; embora criaturas mais poderosas (ex.: ursos e tigres) podem ter um custo maior. Se o animal escolhido for selvagem, o modelo deve incluir características como Bestial, Fúria e Sanguinolência. Por último, aplique limitações como Apenas em Emergência (pág. 111), Apenas Inconsciente (pág. 111) e Incontrolável (pág. 113) à Forma Alternativa, da maneira apropriada. Se o personagem só for capaz de mudar de forma na lua cheia, acrescente também a limitação Gatilho (pág. 113) de -40%.

Raças Metamórficas: Quando estiver criando uma raça inteira que possui Forma Alternativa, estabeleça os detalhes da vantagem por *último*. Primeiro some o custo de todas as características da raça, exceto Forma Alternativa, depois subtraia esse valor do custo do modelo racial no qual raça é capaz de se transformar e então use essa diferença para calcular o custo da Forma Alternativa. Acrescente esse valor ao custo das outras habilidades da raça para determinar o custo racial final.

Exemplo: Os anões da floresta são capazes de se transformar em ursos inteligentes. Excluindo a Forma Alternativa, as características raciais dos anões da floresta totalizam 25 pontos. O modelo urso vale 125 pontos. A diferença é de 125 - 25 = 100 pontos. Portanto, o custo da Forma Alternativa é de 15 + (90% x 100) = 105 pontos. Isso faz com que o modelo racial anão da floresta custe 25 + 105, ou seja, 130 pontos.

Limitações Especiais

Cosmética: O personagem é capaz de assumir uma segunda aparência distinta *sem* nenhuma alteração nas habilidades ou no modelo racial. -50%.

Morfose

Variável

Essa habilidade é semelhante à Forma Alternativa, mas não está limitada a modelos raciais específicos. O personagem pode assumir *qualquer* modelo racial, respeitando alguns limites.

Primeiro, o modelo racial deve existir na campanha. O Mestre pode criá-lo por conta própria ou se basear em algum outro suplemento de ***GURPS***, mas o *jogador* não pode criar modelos totalmente novos para uma Morfose (embora possa ajustar modelos existentes; veja a seguir).

Segundo, o personagem é capaz de se transformar apenas em um ser vivo ou em alguma criatura que já foi viva, como um vampiro. Transformar-se em uma máquina exige uma ampliação especial.

Por último, o valor em pontos do modelo deve estar dentro de um limite determinado pelo número de pontos que o personagem tem em Morfose.

Se o personagem for capaz de assumir qualquer modelo racial cujo valor em pontos é menor que seu valor em pontos original, a Morfose custa 100 pontos. Isso coloca *muitas* formas à disposição do personagem — qualquer tipo de criatura que não for mais poderosa que sua forma original. No caso de um ser humano, isso significa gatos, insetos, corujas e lobos. Se o personagem for capaz de assumir formas mais poderosas, some a diferença entre o custo do modelo racial mais alto e o custo do modelo original aos 100 pontos básicos. Exemplo: um ser humano capaz de assumir qualquer modelo racial de até 75 pontos, pagaria 175 pontos pela Morfose. É possível aumentar esse limite com pontos de personagem adquiridos.

O personagem sempre será capaz de assumir a forma de uma criatura que pode ser vista ou tocada por ele, desde que o custo do novo modelo racial não exceda o valor máximo permitido. Depois de assumir uma forma, o personagem pode memorizá-la ao se concentrar durante um minuto. Isso permite que ele assuma aquela forma a qualquer momento. O personagem é capaz de memorizar um número de formas igual à sua IQ. Se todos os seus "espaços" estiverem ocupados, será necessário eliminar uma criatura previamente memorizada (à escolha dele) para memorizar uma nova forma.

Assim como acontece com a Forma Alternativa, qualquer modelo racial assumido *substitui* o modelo racial original. O personagem não pode acrescentar características aos modelos, mas pode *suprimir* as desvantagens mentais raciais (ex.: Bestial) e escolher manter sua própria IQ no lugar da IQ racial. Essas alterações aumentam o custo dos modelos animais, que são baratos devido à capacidade mental limitada dessas criaturas. Se quiser fazer isso, o jogador provavelmente vai ter que gastar mais do que 100 pontos em Morfose.

A Morfose inclui a habilidade de fazer alterações físicas cosméticas. Isso permite que ele personifique um membro específico de qualquer raça cuja forma é capaz de assumir. O personagem *sempre* pode se transformar em um indivíduo que se encontra presente, mas para assumir essa forma mais tarde, terá que ocupar um "espaço" de sua memória com aquela forma. Gastando mais alguns pontos em Morfose, é possível usar essa função para melhorar a aparência. Exemplo: gastando 115 pontos em Morfose, o personagem pode assumir qualquer aparência, desde Horroroso até Elegante. As alterações cosméticas continuam levando os 10 segundos usuais.

Raças Metamórficas: Os membros de uma raça que possui Morfose devem subtrair o custo em pontos desta vantagem do custo racial quando forem determinar que formas eles podem assumir.

Exemplo: As Bolhas Azuis possuem uma Morfose racial que vale 125 pontos — a habilidade básica mais 25 pontos de capacidade adicional. Isso permite que elas assumam formas que valem até 25 pontos a mais que a original. Juntando as outras características, o custo racial total é de 175 pontos. No entanto, para fins de Morfose, considera-se que as Bolhas Azuis têm um custo racial de 175 - 125 = 50 pontos. Com os 25 pontos de capacidade adicional, os membros dessa raça podem se transformar em modelos que valem até no máximo 75 pontos.

Ampliações Especiais

Ilimitada: O personagem é capaz de se transformar em qualquer coisa que o Mestre defina com um modelo racial. Isso permite a ele assumir a forma de um robô, veículo, etc., assim como a de um ser vivo. Grande parte dos objetos inanimados — como tijolos e torradeiras — vale 0 ponto ou menos. Com a permissão do Mestre, o personagem pode se transformar num modelo típico desses objetos sem a necessidade de um modelo racial específico. +50%.

Limitações Especiais

Conservação da Massa: Todas as formas do personagem têm o mesmo peso. Se o peso da forma original não se encaixar na faixa de peso apropriada para uma determinada raça, o personagem simplesmente não pode se tornar um membro dessa raça. O Mestre deve ser implacável quando estiver aplicando essa limitação — nada de ratos ou elefantes de 70 kg! -20%.

Cosmética: O personagem só é capaz de alterar sua aparência. Suas habilidades e modelo racial não são afetados. Esta limitação inclui Conservação em Massa, mas não Mantém a Forma. -50%.

Mantém a Forma: O personagem só é capaz de assumir formas com o mesmo número de membros, a mesma estrutura física e postura, etc., da forma original. Isso limitaria a Morfose de seres humanos a criaturas humanoides (ex.: elfos e gigantes), lobos a quadrúpedes que se locomovem horizontalmente e aves a outros tipos de aves. -20%.

Mordida de Vampiro

30 pontos + 5 pontos/PV adicional drenado

O personagem pode morder pessoas e drenar a força vital delas, curando as próprias feridas no processo. Ele só consegue se alimentar se a vítima não puder se defender (ou seja, se estiver presa, atordoada, inconsciente, etc.), se ela for segurada, ou se ela se entregar de livre e espontânea vontade. Se a vítima estiver usando uma armadura, a mordida deve atravessar a RD. Depois que o ataque surtir efeito, o personagem pode sugar 1 PV *por segundo*. A cada 3 PV roubados, o personagem cura 1 PV ou 1 PF (decisão do personagem). Não é possível elevar os valores de PV ou PF acima do máximo dessa maneira.

A Mordida de Vampiro básica descrita anteriormente custa 30 pontos. É possível aprimorar esta vantagem a um custo de 5 pontos por PV adicional sugado por segundo; por exemplo, para sugar 10 PV por segundo, o jogador precisa gastar 75 pontos.

Com esta característica, o personagem pode morder em um combate *sem* se alimentar. Considere essa ação como um ataque com Dentes (Dentes Afiados) ou Dentes (Bico Afiado) (pág. 52) — a critério do jogador. Não é preciso adquirir essas outras vantagens separadamente.

Não Come nem Bebe

10 pontos

O personagem não precisa de alimento, água ou combustível. Seu corpo se mantém de alguma outra maneira:

energia solar, energia mágica do ambiente, etc. Uma fonte de energia suficientemente rara pode qualificar o personagem para a desvantagem Dependência (pág. 130).

Não Dorme

20 pontos

O personagem não precisa dormir e pode ignorar todos os efeitos nocivos provocados pela falta de descanso noturno.

Não Respira

20 pontos

O personagem não respira nem necessita de oxigênio. Tentativas de asfixiá-lo ou estrangulá-lo não podem feri-lo (ou silenciá-lo!) e ele é imune a toxinas inaladas. O personagem ainda é afetado por venenos de contato, pela pressão e pelo vácuo; compre as vantagens Lacrado (pág. 68), Resistência à Pressão (pág. 84) e Resistência ao Vácuo (pág. 85), respectivamente, para resistir a essas ameaças.

Limitações Especiais

Absorção de Oxigênio: Funciona da mesma maneira que Guelras, mas o personagem é capaz de absorver oxigênio pela pele quando entra em contato com o ar, com líquidos ou com qualquer outra substância. O corpo dele não absorve gases venenosos, mas ele sufocará se *não* houver oxigênio disponível. O personagem consegue usar equipamentos de respiração no espaço (seus pulmões são capazes de funcionar normalmente) e ele não pode comprar a vantagem Lacrado. -25%.

Combustão de Oxigênio: Funciona como Absorção de Oxigênio, mas o personagem não consegue respirar debaixo d'água nem em qualquer outro lugar onde fogo não pode ser criado.

Guelras: O personagem é capaz de extrair oxigênio da água, o que lhe permite ficar submerso por tempo indeterminado. Ele sufoca se a água não contiver oxigênio dissolvido, mas é imune a estrangulamentos e aos problemas da descompressão. Se o personagem só for capaz de sobreviver submerso e sufocar no ar com a mesma rapidez que um humano comum se afogaria, Não Respira (Guelras) se torna uma característica de custo 0; do contrário, -50%.

Reserva de Oxigênio: O personagem precisa respirar, mas consegue ficar sem fazer isso por um longo período de tempo; talvez ele tenha uma reserva de oxigênio (como uma baleia) ou uma oxigenização sanguínea muito boa. Essa opção difere de Prender a Respiração, no sentido que o personagem é completamente imune à "doença da descompressão" enquanto seu suprimento de oxigênio aguentar. Se o personagem for capaz de "prender o fôlego" durante um período 25 vezes maior que o normal, a vantagem tem um custo de -50%; 50 vezes, -40%; 100 vezes, -30%; 200 vezes, -20%; 300 vezes, -10%.

Neutralizar

50 pontos

O personagem é capaz de neutralizar os poderes psíquicos de um indivíduo. Esta é uma habilidade ativa com um efeito contínuo sobre o alvo. Ela não *precisa* ser psíquica — pode representar uma maneira mágica ou de alta tecnologia de drenar habilidades psíquicas.

Para usar Neutralizar, o personagem precisa tocar o alvo (o que exige uma manobra Ataque) e vencer uma Disputa Rápida de Vontade. No caso de um sucesso, o personagem neutraliza todos os poderes psíquicos da vítima (v. Capítulo 6) durante um número de minutos igual à sua margem de sucesso. Esse efeito não afeta os *Talentos* psíquicos do alvo. Depois que tiver neutralizado um indivíduo, o personagem não poderá afetá-lo novamente com este poder até que ele recupere os poderes. Uma falha crítica na utilização desta habilidade a deixa incapacitada por 1d horas.

Ampliações Especiais

Furto de Poder: Quando neutraliza um psi, o personagem adquire os poderes dele! Ele ganha todas as habilidades psíquicas neutralizadas — incluindo suas ampliações e limitações — enquanto durar o efeito. O personagem não pode usar Neutralizar novamente até que esses poderes desapareçam. +200%.

Limitações Especiais

Poder Único: O personagem só é capaz de neutralizar um poder psíquico específico; ex., PES ou Telepatia. No capítulo 6 se encontra uma lista dos poderes psíquicos mais comuns. -50%.

Noção do Perigo

15 pontos

O personagem nem sempre pode contar com essa vantagem, mas de vez em quando, ele tem aquela sensação esquisita na nuca que diz que alguma coisa está errada... sempre que o personagem estiver em perigo de uma emboscada, desastre iminente ou outro tipo similar de perigo, o Mestre deve fazer em segredo um teste contra a Percepção dele. No caso de um sucesso, o personagem recebe um aviso de que alguma coisa está errada. Num resultado de 3 ou 4, o Mestre deve fornecer alguns detalhes sobre a natureza do perigo.

A Noção do Perigo é inclusa na Precognição (pág. 80); se o personagem tiver essa característica, não poderá comprar também Noção do Perigo.

Limitações Especiais

PES: A habilidade faz parte do poder psíquico PES (pág. 256). -10%.

Noção do Tempo Ampliada

45 pontos

O personagem é capaz de receber e processar informações com uma rapidez muito maior que o padrão humano. Isso aumenta de maneira notável sua velocidade *mental* — especialmente o tempo de reação — mas não a velocidade com que ele se move fisicamente ao reagir. Esta característica concede diversos benefícios durante o jogo.

Antes de tudo, Noção do Tempo Ampliada (NTA) inclui Reflexos em Combate (pág. 82), bem como todos os benefícios dessa vantagem. Um jogador com NTA não pode comprar Reflexos em Combate; as duas vantagens não são cumulativas.

Durante o combate, o personagem age automaticamente antes daqueles que não têm NTA, *independente* do Deslocamento Básico. Se vários combatentes tiverem NTA, eles então novamente agem de acordo com o Deslocamento Básico e *todos* reagem antes daqueles que não têm NTA.

O personagem é capaz de perceber coisas que acontecem rápido demais para a percepção da maioria das pessoas. Exemplo: o personagem não é enganado por uma imagem projetada, porque ele é capaz de ver cada quadro do filme. Se alguém estiver transmitindo informações secretas na forma de uma "explosão" em alta velocidade, o personagem é capaz de detectá-las se estiver monitorando a transmissão (ele não é necessariamente capaz de *decifrá-las*, mas sabe que elas estão lá). A critério do Mestre, o personagem pode fazer um teste de Sentidos para tentar perceber um objeto que se move tão rápido que se tornou efetivamente invisível; como por exemplo, balas se deslocando. A NTA é extremamente valiosa para personagem que possuem defesas mágicas ou psíquicas que funcionam na velocidade do pensamento.

Um personagem com NTA, tem um processo mental rápido que lhe permite ponderar cuidadosamente sobre um problema e responder sempre da melhor forma possível. Ele nunca sofre penalidades em seus testes por ser forçado a "pensar rápido", embora precise do mesmo tempo para completar uma tarefa física e sofra penalidades se for apressado nesses casos. O Mestre quase *nunca* pode dizer ao jogador para se decidir de imedia-

to (mas também não deve deixar que o jogador abuse desse privilégio levando meia hora para decidir o que fazer em cada turno do combate!).

A exceção é quando algo acontece tão rápido que a maioria das pessoas simplesmente não é capaz de perceber. Nesse caso, o Mestre pode pedir que o jogador responda de imediato, pois aqueles que não têm NTA *não* têm direito a resposta alguma.

A NTA não "torna o mundo mais lento". O personagem ainda é capaz de apreciar um filme simplesmente ignorando os quadros, mais ou menos como uma pessoa alfabetizada é capaz de decidir prestar ou não atenção a cada letra separadamente quando está lendo. A NTA também não permite que o personagem viole as leis da física. Algumas coisas (como, por exemplo, raios laser) simplesmente se movem rápido demais para que ele tenha tempo de reagir.

Noção Exata do Tempo

2 ou 5 pontos

O personagem tem um relógio mental preciso. Esta habilidade é dividida em dois níveis, sendo que ambos são, de certa forma, cinematográficos:

Noção Exata do Tempo: O personagem sempre sabe a hora exata, com uma precisão equivalente à dos melhores medidores de tempo pessoais disponíveis em sua cultura (mas sempre com alguns segundos de diferença). Ele também é capaz de medir com precisão qualquer lapso de tempo. Mudanças no fuso horário ou no sono não interferem com esta habilidade, sendo que o personagem é inclusive capaz de acordar numa hora pré-determinada, se quiser. Se o personagem for noucateado, hipnotizado, etc., talvez a vantagem pare de funcionar; além disso, viagens no tempo vão *confundi-lo* até que ele descubra qual é o "novo" horário. *2 pontos.*

Cronolocalização: Como no caso anterior, mas viagens no tempo não interferem — o personagem sempre sabe as horas num sentido absoluto. Lembre-se que coisas como o Horário de Verão e mudanças no calendário ainda poderão confundi-lo! Quando o personagem viajar no tempo, o Mestre pode dizer: "Seu personagem voltou exatamente 92.876,3 dias", deixando que o jogador — ou o personagem — resolva questões do tipo, "E quantos anos bissextos houve nesse intervalo?" *5 pontos.*

Noção Tridimensional do Espaço

V. Senso de Direção, pág. 87

NT Alto

V. pág. 23

Obscurecer

2 pontos/nível

O personagem produz um efeito que efetivamente "bloqueia" um determinado sentido, fazendo com que seja difícil detectá-lo e tudo ao redor dele. É necessário especificar o sentido afetado — qualquer um dos cinco sentidos humanos ou uma vantagem sensorial, como Infravisão, Radar ou um tipo de Detectar. Alguns exemplos incluem Obscurecer (Visão) para neblina, Obscurecer (Audição) para barulho de fundo e Obscurecer (Radar) para bloquear sinais eletrônicos.

Esta vantagem afeta um raio de 2 metros ao redor do personagem. Para aumentar esse raio é preciso acrescentar a ampliação Efeito de Área (pág. 105). O sentido afetado sofre uma penalidade de -1 para cada nível de Obscurecer nas tentativas de detectar qualquer coisa dentro do raio estabelecido. Dez níveis de Obscurecer bloqueiam completamente o sentido. Observe que as *fronteiras* da área são facilmente percebidas pelo sentido afetado; bônus de +1 por nível.

Ampliações Especiais

Defensiva: O personagem não é afetado por sua própria habilidade Obscurecer. +50%.

Estendido: A vantagem afeta um sentido adicional *relacionado* ao original (Infravisão e visão normal, Sonar e audição normal, etc.). +20% para cada sentido além do primeiro.

Furtiva: A habilidade do personagem funciona de modo invisível, como uma zona mágica de silêncio. Não existem bônus para detectar os limites da área de efeito. +100%.

Longa Distância: O personagem produz o efeito de Obscurecer em um ponto distante, em vez de ao redor do seu corpo. Funciona como um ataque à longa distância com 1/2D —, Max 100, Prec 3, CdT 1, Tiros N/A e Recuo 1. Duração de 10 segundos. É possível aplicar outros modificadores para mudar esses valores. Diferente da ampliação Longa Distância (pág. 107), este modificador permite que o personagem use a habilidade novamente antes de sua duração terminar (para simular a explosão de várias bombas de fumaça, por exemplo); por esse motivo ele é mais caro. +50%.

Limitações Especiais

Sempre Ativo: Não é possível desativar a vantagem. -50%.

Obstinado

5 pontos

O personagem realmente sabe como se concentrar! Ele recebe um bônus de +3 nos testes de habilidade para qualquer tarefa mental extensa na qual precise se concentrar, independente de todas as outras atividades, se o Mestre acreditar que esse foco seria benéfico. Ele tende a ignorar todo o resto enquanto se encontra concentrado (ele deve fazer um teste de Vontade para evitar isso), portanto, sofre uma penalidade de -5 em qualquer teste para perceber quaisquer interrupções.

O Mestre pode determinar que certas tarefas complexas (ex.: invenções, magia e atividades sociais) *exigem* que o personagem divida sua atenção. Nesses casos, esta vantagem não surte qualquer efeito.

Olfato Discriminatório

15 pontos

O olfato do personagem é muito mais aguçado do que o olfato normal dos seres humanos e registra odores diferentes para praticamente tudo que ele for encontrar. Isso permite que o personagem reconheça pessoas, lugares e coisas pelo cheiro. No caso de um sucesso em um teste de IQ, ele é capaz de memorizar um odor se farejá-lo durante pelo menos um minuto. No caso de um fracasso, ele tem que esperar no mínimo um dia antes de repetir a tentativa.

O personagem recebe um bônus de +4 (além dos bônus relacionados à vantagem Paladar/Olfato Apurado) em qualquer tarefa que utiliza o olfato e na perícia Rastreamento.

Se ficar doente quando for exposto ao odor de uma determinada substância, o personagem pode adquirir a limitação Desvantagem Temporária (pág. 112). O efeito mais comum é Repugnância (pág. 153), mas o Mestre pode optar por permitir outras desvantagens temporárias.

Ampliações Especiais

Percepção de Emoções: O personagem é capaz de detectar o estado emocional de uma pessoa ou animal pelo odor. Funciona como a vantagem Empatia (pág. 57), mas o personagem tem de estar a menos de 2 metros do alvo. +50%.

Oráculo

15 pontos

O personagem tem presságios e vê significados ocultos em coisas como o modo que as plantas crescem, o comportamento dos animais e até mesmo alterações no clima e no céu. O personagem pode verificar os presságios uma vez por dia. Isso normalmente requer pelo menos uma hora de análise, mas se o Mestre tiver alguma coisa para comunicar, ele pode simplesmente colocá-la no caminho

do personagem. Quando o personagem usa esta habilidade, o Mestre deve fazer duas jogadas em segredo; uma para determinar se ele recebe um presságio e outra para verificar se ele o interpreta corretamente.

Descoberta: Um presságio exige um teste de Sentidos. No caso de um sucesso, o personagem recebe o presságio; no caso de um sucesso decisivo, ele também recebe um bônus de +5 no teste de interpretação que deve ser feito em sequência. Se fracassar, o personagem não encontra nenhum elemento com significado profético. No caso de numa falha crítica, o Mestre deve *mentir* e dizer ao personagem que ele teve um presságio, que será, na verdade, produto de seus próprios medos e desejos.

Interpretação: A interpretação de um presságio exige um teste de IQ. No caso de um sucesso, a interpretação será bastante genérica; ex., "um inimigo se aproxima" ou "um grande poder, há muito adormecido, está despertando". No caso de um sucesso decisivo, a informação será mais específica: "você despertará a ira do rei", "procure o mago na torre", etc. Se fracassar, o presságio será simplesmente vago demais para ter alguma utilidade. No caso de numa falha crítica, o personagem interpreta a profecia de modo completamente equivocado, provavelmente de maneira perigosa.

Esta habilidade é diferente de Precognição (pág. 80), que não exige nenhuma interpretação.

Ótima Forma

V. Boa Forma, pág. 45

Padrão de Tempo Alterado

100 pontos/nível

O ritmo de percepção do tempo do personagem é maior do que o de um ser humano normal. O primeiro nível desta vantagem permite que a percepção do tempo do personagem seja *duas vezes* mais veloz que o normal, fazendo com que ele vivencie dois segundos subjetivos para cada segundo real que se passar. Cada nível além do primeiro aumenta essa taxa em um ponto: três vezes mais veloz no nível 2, quatro vezes no nível 3 e assim por diante.

Cada nível de Padrão de Tempo Alterado permite que o personagem realize uma manobra a mais em seu turno de combate, permitindo que ele faça mágicas com rapidez ao realizar diversas vezes a manobra Concentrar, ou que ele corra velozmente com uma sequência de manobras Deslocamento. No entanto, o turno do personagem não chega mais rápido! Esta vantagem afeta a rapidez com que o personagem responde *quando ele reage*, mas não quanto tempo ele demora para reagir.

Fora de combate, o Padrão de Tempo Alterado dá ao personagem o luxo de fazer um planejamento extensivo, mesmo em situações de crise, pois tudo parece acontecer em câmera lenta para ele. O personagem sempre pode testar seus Sentidos ou usar perícias baseadas na IQ para se planejar ou relembrar informações (a critério do Mestre) sem sofrer penalidades nas ações seguintes.

Para fazer qualquer coisa que dependa da reação de outro indivíduo, o personagem precisa deliberadamente "diminuir seu ritmo" e agir na mesma velocidade que essa outra pessoa. Isso é verdade tanto para uma Finta realizada em combate quando para um teste de Influência (pág. 359) fora de combate. Por exemplo, se o personagem quiser usar uma Finta, ele só poderá fazer isso em seu turno — não será possível realizar ações adicionais. (Por outro lado, ele poderia fazer um Ataque Total seguido de outro Ataque para abater um inimigo usando sua velocidade cegante!).

Paladar Discriminatório

10 pontos

Este talento funciona da mesma maneira que Olfato Discriminatório (pág. 74), mas amplia o sentido do paladar, não permitindo o rastreamento. Para analisar uma substância, o personagem deve ingerir uma pequena quantidade; no caso de um ser vivo, isso significa fluidos corporais. Esta característica permite que o personagem faça um teste de IQ para tentar reconhecer um sabor, verificar se é seguro ingerir uma determinada substância, etc. O personagem é capaz de realizar uma "análise" detalhada com um teste contra a perícia adequada (Química, Culinária, Farmácia, Veneficio...). Ele recebe um bônus de +4 (além dos bônus relacionados a Paladar/Olfato Apurado) em qualquer tarefa que utiliza o paladar.

Patronos

Variável

Um "Patrono" é um PdM — ou até mesmo uma *organização* inteira — que pode ser de grande ajuda como conselheiro, patrão, mentor ou protetor. Um patrão precisa ser um indivíduo excepcional para se qualificar como Patrono; um Patrono é muito mais que um chefão comum!

Poder

O custo básico de um Patrono em pontos de personagem depende de seu poder. Utilize as categorias descritas a seguir como guia, mas lembre-se que alguns Patronos não se encaixam em nenhuma delas. O Mestre tem sempre a palavra final.

O Patrono é um indivíduo poderoso (criado com, no mínimo, 150% dos pontos iniciais do PdJ) ou uma organização relativamente poderosa (com bens disponíveis, no mínimo, 1.000 vezes maior que os recursos iniciais do mundo). *10 pontos.*

O Patrono é um indivíduo extremamente poderoso (criado com, no mínimo, o dobro dos pontos iniciais do PdJ) ou uma organização poderosa (com bens disponíveis, no mínimo, 10.000 vezes maior que os recursos iniciais). *Exemplos:* a manifestação limitada de um deus inferior, um bilionário ou o departamento de polícia de uma cidade grande. *15 pontos.*

O Patrono é um indivíduo ultrapoderoso (criado com quantos pontos o Mestre quiser!) ou uma organização muito poderosa (com bens disponíveis, no mínimo, 100.000 vezes maior que os recursos iniciais). *Exemplos:* um personagem super; a manifestação limitada de um deus superior ou uma cidade grande. *20 pontos.*

O Patrono é uma organização extremamente poderosa (com bens disponíveis, no mínimo, um milhão de vezes maior que os recursos iniciais). *Exemplos:* uma grande corporação ou uma nação muito pequena. *25 pontos.*

O Patrono é um governo nacional ou uma organização multinacional gigantesca (quantidade de bens incalculável) ou um deus verdadeiro que intervém pessoalmente na vida do personagem. *30 pontos.*

Observe que o custo *básico* para se ter uma divindade como Patrono é comparável ao custo de um Patrono mundano poderoso, mas o poder divino exige a ampliação Habilidades Especiais (a seguir), que aumenta significativamente o custo *final* de um Patrono divino!

Frequência de Participação

Escolha uma Frequência de Participação, como explicado no quadro *Frequência de Participação* (pág. 36). Se o Mestre determinar que o Patrono vai aparecer no início da aventura, ele *pode* prepará-la de modo a incluir uma tarefa a ser realizada ou um auxílio a ser prestado pelo Patrono. Ele também pode optar por deixar o Patrono de fora se a participação do mesmo não fizer sentido ou atrapalhar a aventura.

2

No entanto, se o Mestre definir que o Patrono do personagem deveria ter aparecido e então o personagem tentar contatá-lo durante a aventura (buscando ajuda, conselho, etc.), é provável que o contato seja bem-sucedido e a ajuda seja oferecida (seja razoável, se o personagem estiver trancado em uma masmorra sem um rádio ou outro meio qualquer de comunicação, não há muitas chances dele entrar em contato com *ninguém*). O personagem nunca sabe se seu Patrono está "disponível" em uma determinada aventura até tentar entrar em contato com ele. Como regra, ele só deve receber a ajuda do Patrono uma vez por aventura.

Mestres e jogadores devem se lembrar que um Patrono poderoso pode ser útil mesmo sem intervir ativamente. Um gângster de Chicago que surge dizendo "O Big Eddie me mandou", ou um oficial do governo que exibe o distintivo na hora certa, pode ajudar bastante numa complicação.

Grupos Patronos

É possível que vários PdJs — talvez o grupo todo — compartilhem o mesmo Patrono (são todos agentes do mesmo governo, seguidores da mesma seita, etc.). No entanto, o custo em pontos de um Patrono *não* é dividido. Todos os personagens pagam o preço total. O Mestre, por sua vez, fará um teste de participação para cada personagem no início da aventura e, se o Patrono aparecer para *qualquer* um deles, ficará disponível para todos os membros do grupo. O Mestre deve fazer com que a qualidade do auxílio prestado seja proporcional ao número de testes bem-sucedidos.

Patronos e seus Inconvenientes

Um personagem que tem como Patrono um exército, corporação, senhor feudal, etc., pode ter algum Dever (pág. 133) em relação a ele. Um deus ou outro Patrono similar pode exigir que o personagem adote um comportamento exemplar em troca de sua ajuda; consulte *Desvantagens Mentais Autoimpostas* (pág. 121). Um Patrono pode ter inimigos poderosos que também serão inimigos *do personagem*; isso pode dar a ele a desvantagem Inimigo (pág. 146). Esses fatores podem diminuir bastante o custo de um Patrono e fazer com que, em vez de um benefício, ele se transforme em uma responsabilidade considerável!

Patrões e Patronos

Nem todo patrão é um Patrono. Se o patrão do personagem for alguém com quem ele pode contar para livrá-lo de problemas (pelo menos de vez em quando), então ele realmente pode ser considerado um Patrono. Caso contrário, não passará de um empregador. Exemplo: um pequeno departamento de polícia é um Patrono que vale 10 pontos se proteger seus membros, o que normalmente acontece. O exército dos EUA, apesar de mais poderoso, não é um Patrono provável — pelo menos não para um soldado raso. Um personagem *poderia* dizer "O coronel cuida de seus homens", mas da mesma forma poderia afirmar "Se eu me meter em encrenca, estou sozinho nessa" e não pagar nenhum ponto por um Patrono.

Exemplos de Patronos

- Um mago poderoso como Patrono de guerreiros (ou jovens feiticeiros) que enviou à procura de objetos encantados ou para matar seus inimigos.
- Um rei do crime como Patrono de ladrões e assassinos independentes.
- Uma divindade menor como Patrono de um Paladino da Justiça.
- O departamento de polícia de uma cidade como Patrono de um detetive particular. Eles podem ficar incomodados com o detetive, mas ele os ajuda e vice-versa.
- Um soberano (em um mundo qualquer) como Patrono de um aventureiro.
- Uma grande companhia como Patrono de um diplomata ou espião.
- Um supercombatente do crime ou um político como Patrono de um repórter.
- Qualquer organização de espionagem como Patrono eventual de um agente independente ou Patrono em tempo integral de seus próprios agentes (a diferença entre este trabalho e um emprego normal é que deste não é possível se demitir...).

Os modificadores a seguir podem ser aplicados depois que o custo básico for multiplicado pela frequência de participação.

Ampliações Especiais

Altamente Acessível: O personagem pode tentar contatar seu Patrono a qualquer momento — mesmo quando estiver preso em uma masmorra, perdido no deserto, etc. Esta ampliação é mais apropriada a um Patrono espírito, um deus a quem ele pode pedir auxílio por meio de orações, etc. +50%.

Equipamento: O Patrono fornece equipamentos úteis que o personagem pode usar para seus próprios fins, enquanto outros personagens na mesma campanha precisam comprá-lo. Esta ampliação só deve ser aplicada se o equipamento passar a ser *do personagem* depois de fornecido. Um soldado com um Patrono militar não pagaria pontos adicionais por suas armas, pois, se sair de licença, não pode levá-las consigo. Por outro lado, um aventureiro sob as ordens de um nobre generoso que dá muito "presentes" úteis pagaria. +50% se o equipamento valer menos que a média de recursos iniciais da campanha, ou +100% se valer mais que isso.

Habilidades Especiais: O Patrono do personagem detém um poder desproporcional se comparado a riqueza ou o valor em pontos do personagem. +50% se o Patrono tiver um poder social ou político abrangente (ex., o governador do estado de Nova York ou o Papa), ou +100% se ele detiver poderes mágicos em um mundo sem magia; possuir equipamentos de um NT superior ao do personagem; conceder poderes especiais; ou for capaz de viajar no tempo e no espaço de alguma maneira incomum (ex.: um super, um espírito ou um deus).

Limitações Especiais

Intervenção Mínima: O Patrono é menos útil do que sugere seu nível de poder. No caso de um sucesso no teste de participação, o Mestre também deve fazer um teste de reação para verificar se o Patrono realmente prestará auxílio; v. *Solicitação de Ajuda* (pág. 562). No caso de uma reação Neutra ou melhor, o personagem recebe o auxílio que o Patrono acredita ser necessário — o que pode ou não ser o que ele quer. Este é um modificador bastante comum para os deuses, pois eles têm muitos outros lacaios para ajudar, e geralmente acompanha a limitação Pacto (pág. 114). -50%.

Relutante: O personagem conseguiu um Patrono por meio de coerção (ex.: chantagem). Ele presta auxílio somente porque não tem escolha e *definitivamente* não considera os interesses do personagem uma prioridade! Mais cedo ou mais tarde, o personagem pedirá um auxílio excessivo (a critério do Mestre; ou num resultado de 18 no teste de participação) e perderá o Patrono: remova-o da planilha de personagem e diminua o valor em pontos do personagem. Uma vez que um Patrono é, por definição, mais poderoso que o personagem, é arriscado ter um patrono Relutante. Se ele encontrar uma maneira de colocar um fim no "controle" que o personagem exerce sobre ele, pode se tornar um Inimigo! 50%

Segredo: O Patrono age em segredo pelos bastidores. O personagem não sabe quem ele é e não pode pedir auxílio diretamente. É possível que o personagem seja capaz de pedir ajuda de uma forma que o Patrono entenda (a critério do Mestre), mas não há garantia de que ele tomará alguma atitude. As únicas provas da existência desse tipo de Patrono são pequenos incidentes e "golpes de sorte" — que pode assumir a forma de informações, equipamentos ou até mesmo auxílio direto... mas só quando isso beneficiar o Patrono e sempre de modo incompreensível. Este tipo de Patrono muitas vezes considera seu auxílio um investimento e espera algo em troca; portanto, não considera os interesses do personagem uma prioridade! Só o Mestre conhece esses detalhes. O personagem sabe apenas que tem um Patrono. -50%.

Pele Elástica

20 pontos

O personagem é capaz de alterar sua pele e feições (mas *não* as vestimentas nem a constituição física) para imitar outros membros de sua própria raça ou de outra raça muito semelhante. O processo leva 10 segundos e exige um teste de Disfarce se o personagem estiver tentando copiar um indivíduo em particular. São necessários três segundos para retornar à forma original. Esta habilidade dá um bônus de +4 em todos os testes de Disfarce.

Pendulear

5 pontos

O personagem pode se locomover pendurado em cipós, galhos, cordas, candelabros, etc. O personagem recebe um bônus de +2 em Escalada e consegue se mover com metade do Deslocamento Básico enquanto estiver utilizando essa vantagem.

Permissão de Segurança

Variável

Uma corporação ou agência do governo confia ao personagem acesso a informações secretas que, de outra forma, estariam "fora do alcance" de alguém com a mesma Hierarquia ou Status. Exemplo: um general "com acesso" a segredos militares de acordo com sua Hierarquia Militar não teria que comprar Permissão de Segurança separadamente, mas um civil com o mesmo nível de acesso precisaria gastar alguns pontos para ter esse privilégio.

O custo em pontos da vantagem depende do nível de acesso:

- O personagem tem acesso a uma quantidade relativamente pequena de segredos necessários ao seu conhecimento. *Exemplo:* um piloto de um bombardeiro estratégico que sabe segredos sobre aviação, artilharia e alvos. *5 pontos.*
- O personagem tem livre acesso a uma quantidade pequena de segredos *ou* acesso limitado a uma grande quantidade de segredos necessários ao seu conhecimento. *Exemplo:* um oficial da contraespionagem que tem acesso limitado a *muitos* segredos, pois parte de seu trabalho consiste em protegê-los. *10 pontos.*
- O personagem tem livre acesso a uma grande quantidade de segredos. *Exemplo:* um agente secreto cinematográfico que sabe quase todos os segredos exigidos pela trama da aventura. *15 pontos.*

Reduza esses valores (arredondados para cima) pela *metade* se a organização que concedeu a Permissão de Segurança tiver uma importância relativamente pequena (ex.: uma pequena corporação ou governo municipal).

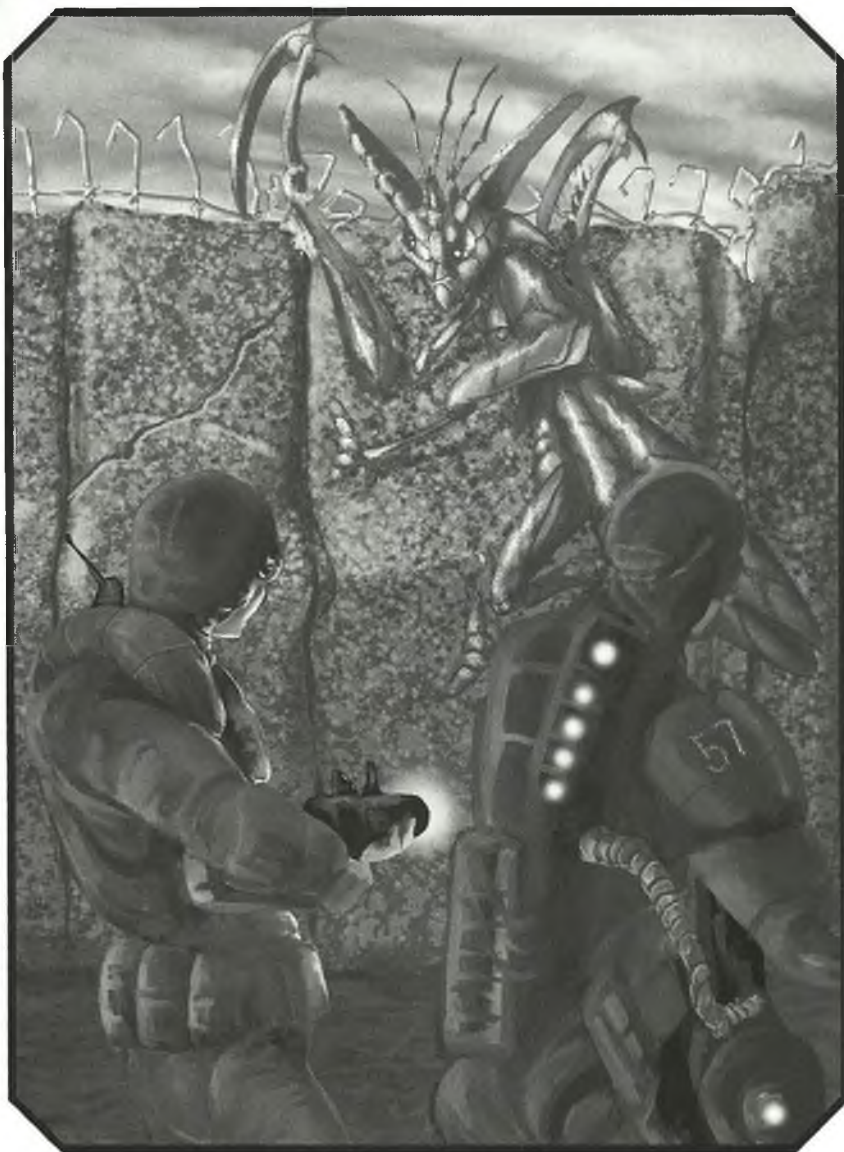
O personagem não pode comprar esta vantagem sem uma verificação minuciosa de seus antecedentes. O Mestre tem liberdade para não conceder esse privilégio a qualquer PdJ que tiver um passado suspeito (incluindo características como Dívidas ou Segredo) ou uma personalidade instável (como, por exemplo, Paranoia ou Sadismo).

Pernas Adicionais

Variável

Se o personagem é capaz de andar com um determinado membro, mas não consegue utilizá-lo para manipular objetos, este membro é considerado uma perna para o sistema *GURPS* (se quiser pernas que se dobram como braços, consulte a vantagem *Braços Adicionais*, pág. 45). Uma perna comum pode dar chutes que causam dano por GdP/contusão com seu alcance comum (um metro para um ser humano). O padrão humano é duas pernas, que custam 0 ponto. Pernas adicionais apresentam um custo:

Três ou quatro pernas: Se perder uma perna, o personagem ainda consegue se mover com metade do seu Deslocamento (arredondado para baixo). A perda de uma segunda perna o faz cair. *5 pontos.*

Cinco ou seis pernas: Cada perna perdida reduz o Deslocamento em 20% até restarem apenas três pernas. Nesse momento, o Deslocamento do personagem é 40% do normal. A perda de outra perna provoca a queda do personagem. *10 pontos.*

Sete pernas ou mais: Cada perna perdida reduz o Deslocamento em 10% até restarem apenas três pernas. Nesse momento, o Deslocamento do personagem é 40% do normal. A perda de outra perna provoca a queda do personagem. *15 pontos.*

O jogador pode aplicar os modificadores a seguir para *todas* as pernas de um personagem:

Ampliações Especiais

Comprida: As pernas do personagem são mais compridas em relação ao seu corpo do que as pernas humanas em relação a um corpo humano. Isso aumenta o MT efetivo do personagem para o cálculo de alcance de chutes (v. *Modificador de Tamanho e Alcance*, pág. 402) e para escalar obstáculos. +100% para cada bônus de +1 no MT.

Limitações Especiais

Incapaz de Chutar: O personagem não pode usar as pernas para causar dano com chutes. -50%.

Modificando Criaturas com Duas Pernas

Criaturas com apenas duas pernas *podem* usar os modificadores especiais descritos acima. O custo em pontos é 1/10 do modificador percentual. Por exemplo, um humano Incapaz de Chutar (-50%) teria uma desvantagem de -5 pontos.

Perspicácia Comercial

V. Talento, pág. 90

Poderes Legais

5, 10 ou 15 pontos

O personagem é um oficial da lei com todos os direitos, poderes e restrições que acompanham o cargo. Em algumas épocas e locais, isso equivale a uma licença para matar. Em outros, é pouco mais que o direito de carregar um distintivo e lavrar multas por estacionamento proibido.

O custo em pontos depende dos tipos de leis que o personagem faz cumprir, do tamanho de sua jurisdição, quanto ele pode ser responsabilizado por suas ações e do nível de respeito que ele precisa demonstrar pelos direitos civis de outros indivíduos:

- O personagem tem jurisdição local, a habilidade de prender criminosos suspeitos, o direito de realizar buscas com o devido mandado e *possivelmente* o direito de carregar uma arma escondida. Exemplos desse caso seriam um policial da Era Vitoriana ou dos dias de hoje. *5 pontos.*
- Como no caso anterior, mas o personagem também tem jurisdição nacional ou internacional, *ou* não é obrigado a respeitar os direitos civis dos outros, *ou* tem liberdade para se envolver em uma investigação secreta *ou* pode matar com relativa impunidade. Exemplos seriam um agente do FBI ou um membro da Guarda Real na Idade Média. *10 pontos.*
- O personagem tem 3 ou mais das habilidades descritas anteriormente. Um exemplo seria um agente da *Gestapo*, KGB ou *Stasi* (*abreviação de Staatssicherheit, a polícia secreta da Alemanha Oriental.) *15 pontos.*

Poderes Legais quase sempre são acompanhados de um Dever apropriado (pág. 133). Em alguns casos, também é adequado ter uma Reputação (positiva, negativa, mista). Todos os níveis de Poderes Legais *incluem* Hierarquia Policial 0 (v. pág. 30). Para se tornar um agente da lei sênior, adquira uma Hierarquia superior.

Por Dentro da Moda

V. pág. 21

Possessão

100 pontos

O personagem é capaz de fazer sua consciência se deslocar de um corpo para outro. Em teoria, é possível viver assim eternamente, deslocando-se de corpos moribundos para corpos saudáveis. Entretanto, a consciência *não consegue sobreviver fora de um hospedeiro vivo*. Se o corpo habitado morrer, o personagem também morre! Portanto, o personagem precisa manter seu hospedeiro atual vivo... pelo menos até conseguir achar um substituto.

Para possuir um novo hospedeiro, o personagem precisa se concentrar durante um segundo e tocá-lo fisicamente. Tentativas de possuir seu próprio Títere (pág. 94) são automaticamente bem-sucedidas. Em todos os outros casos, é preciso fazer uma Disputa Rápida: a IQ do personagem vs. a Vontade do alvo. A vítima resiste com um bônus

de +5 se estiver lutando contra o personagem ou muito atento aos seus atos, portanto, é melhor ser sutil.

No caso de um empate ou se o personagem perder, ele fica mentalmente atordoado durante 1d segundos. Além disso, o personagem *nunca mais* poderá tentar possuir o mesmo alvo novamente, pois ele estará "imune".

No caso de um sucesso, o personagem assume o controle do corpo de sua vítima e suprime completamente a personalidade dela. O hospedeiro *anterior* do personagem recupera o controle de seu próprio corpo (se ele for inteligente) depois de 1d segundos de atordoamento mental e não se lembrará da possessão.

O personagem passa a ter a ST, DX e HT (e características secundárias calculadas a partir desses valores) do novo hospedeiro, assim como suas vantagens e desvantagens físicas. O personagem mantém a própria IQ, Percepção e Vontade e todas as características mentais. *Algumas* características mentais também são mantidas, dependendo das leis e valores da sociedade.

As perícias são um caso especial. As baseadas em IQ, Percepção e Vontade permanecem inalteradas. Outras mantêm o mesmo nível de habilidade *relativo*. Exemplo: se tiver Acrobacia igual a DX+3, o personagem passa a ter Acrobacia 12 em um corpo com DX 9 e Acrobacia 14 em um corpo com DX 11.

Se ocupar um hospedeiro sábio, o personagem terá acesso suficiente às memórias dele nas primeiras horas da dominação para descobrir o nome e a rotina diária do indivíduo, mas não o suficiente para aprender as perícias baseadas em IQ. Para relembrar um fato específico da memória do hospedeiro, é necessário fazer um teste de IQ com uma penaldiade de -1 para cada *hora* que tiver se passado desde a possessão. Só é permitida uma única tentativa para cada lembrança específica!

Se o personagem ocupar um hospedeiro durante muito tempo ou saltar entre vários corpos, o Mestre tem toda liberdade para ajustar o total de pontos do personagem a fim de refletir o corpo mais caro que está sendo ocupado regularmente. Para maiores informações sobre esse assunto, consulte o Capítulo 9.

Aplicando os modificadores adequados, a Possessão pode representar diversas habilidades encontradas na ficção especulativa. Observe que as limitações Digital, Mágica, Parasita, Espiritual e Telepática são mutuamente excludentes.

Ampliações Especiais

Assimilação: Quando entra em um novo corpo, o personagem pode escolher "esquecer" quaisquer perícias atuais e usar os pontos que isso libera — além de quaisquer pontos não gastos — para aprender as perícias baseadas em ST, DX e HT conhecidas pelo hospedeiro em um nível de habilidade máximo igual ao NH do hospedeiro-1. Exemplo: se o personagem não tiver Acrobacia, mas o hospedeiro tiver essa habilidade com NH igual a DX+3, é possível adquiri-la como DX+2... se ele tiver pontos suficientes. As perícias que foram esquecidas para dar lugar às novas, desaparecem. As que foram obtidas a partir do hospedeiro serão transportadas junto com o personagem de um corpo para outro. +10%.

Crônico: Quando o personagem abandona um hospedeiro, pode deixar um "portal" que lhe permite possuí-lo novamente *sem* uma Disputa Rápida. Isso torna possível a compra do antigo hospedeiro do personagem como um Títere. Esta ampliação só pode ser usada se o personagem tiver uma quantidade de pontos não gastos suficiente para adquirir um Títere no momento em que abandonar o hospedeiro. +20%.

Telecontrole: O personagem controla remotamente o novo hospedeiro como se ele fosse uma marionete, enquanto seu corpo original fica em transe. O personagem pode decidir voltar ao próprio corpo a qualquer momento e na verdade é obrigado a fazê-lo se o hospedeiro perder a consciência ou morrer (mas não se ele dormir). Com esta ampliação, o personagem não morre se seu hospedeiro morrer. +50%.

Troca Mental: A mente do hospedeiro se desloca para o corpo possuído anteriormente pelo personagem, em vez de ser suprimida. Na verdade, eles "trocam de lugar". +10%.

Limitações Especiais

Digital: Esta limitação só está disponível para Mentes Digitais (pág. 69). O personagem assume o controle de computadores e não de seres vivos. O sistema alvo tem que estar conectado ao computador hospedeiro do personagem por meio de uma rede e o personagem precisa ter acesso total a ele de forma voluntária ou não (v. *Hacking de Computador*, pág. 202). O *hardware* do computador alvo tem que ser suficientemente complexo para executar o programa do personagem; em geral, a Complexidade dele tem que ser pelo menos a metade da IQ do personagem (arredondada para cima). O personagem também pode assumir o controle de um computador utilizando uma *cópia* sua e deixando o original intacto! No entanto, a menos que ele tenha a versão Digital de Duplicação (pág. 56), qualquer sistema controlado dessa forma se torna um PdM independente que pensa que é o *personagem*. Isso pode ser bom ou ruim — a duplicata pode se tornar qualquer tipo de PdM Associado (v. pág. 31). -40%.

O personagem é capaz de fazer sua consciência se deslocar de um corpo para outro. Em teoria, é possível viver assim eternamente... Entretanto ele não consegue sobreviver fora de um hospedeiro vivo.

Elo Mental Necessário: O personagem só é capaz de possuir pessoas com quem mantém um Elo Mental. Se essa ligação se romper, estiver fora de alcance, etc., a possessão é encerrada. Se tiver a limitação Telecomunicação, então Elo Mental Necessário pode representar um controle por meio de implante, telepresença ou alguma tecnologia similar. -40%.

Espiritual: O personagem precisa da metacaracterística Espírito (pág. 262) para adquirir esta limitação. Seu corpo espiritual se une ao corpo do hospedeiro e o ocupa. Ele permanece insubstancial durante a possessão, viajando dentro do hospedeiro, mas inacessível em todos os outros aspectos e efetivamente irracional. Ele pode ser ferido, como é explicado na limitação Parasita, mas somente por ataques que afetam coisas insubstanciais. Um exorcista autêntico pode expulsar o personagem se vencer uma Disputa Rápida entre sua habilidade de exorcismo e a Vontade do personagem. O personagem não pode voltar para um corpo do qual foi expulso durante pelo menos 24 horas. O personagem pode libertar o hospedeiro

a qualquer momento se assim o desejar. Se for exorcizado ou abandonar voluntariamente o corpo, o hospedeiro se recupera do atordoamento mental depois de 1d segundos. -20%.

Mágica: A vantagem do personagem é um talento mágico inato. Se o alvo for protegido por uma mágica que repele magia hostil, o personagem tem de vencer uma Disputa Rápida entre sua IQ e a mágica de proteção antes de fazer a tentativa de possessão. Se a vítima tiver Resistência à Magia, esta deve ser subtraído da IQ do personagem e somada à Vontade do alvo durante a tentativa de possessão. -10%.

Parasita: O personagem entra *fisicamente* no corpo do hospedeiro. Ele precisa de Interposição (Carne) (pág. 66) para poder fazer isso, a menos que o hospedeiro tenha Carga Útil (pág. 47) suficiente para abrigá-lo — além disso, a vítima precisa ter um Modificador de Tamanho maior que o do personagem. Depois de entrar no corpo da vítima, o personagem pode tentar possuí-la. Ela resiste com a HT ou a Vontade, o que for maior. O personagem não é forçado a sair se perder, mas a vítima fica "imune" à possessão de qualquer forma, por isso ele terá que achar um novo alvo rapidamente. Enquanto o personagem se encontra no corpo de outra pessoa, a vítima (se ainda não estiver sob o controle dele) ou seus amigos poderão usar métodos tecnológicos para detectar o invasor e possivelmente removê-lo. Ataques que penetram ou ignoram a RD do hospedeiro podem ferir o personagem, mas os PV dele funcionam como uma RD adicional nesses casos. Se tiver o tamanho de um micróbio, o personagem também precisa de Tolerância a Ferimentos (Difuso) (pág. 94) para se proteger. O hospedeiro nutre o personagem e pode precisar ingerir mais alimento por isso. O personagem pode decidir abandonar o corpo a qualquer momento, da mesma maneira que entrou. Ele também pode libertar temporariamente o hospedeiro ao mesmo tempo em que continua a ocupação. Nesse caso, ele precisará vencer uma nova Disputa Rápida para recuperar o controle. -60%.

Sem Acesso à Memória: O personagem não tem acesso à memória do hospedeiro. -10%.

Somente Títeres: O personagem consegue possuir seus Títeres automaticamente, mas nenhum outro indivíduo. -30%.

Telepática: A habilidade do personagem é parte do poder psíquico Telepatia (pág. 257). -10%.

Pouco Sono

2 pontos/nível

O personagem precisa de menos sono que a maioria das pessoas. Um humano comum necessita de 8 horas de sono por noite. Cada nível desta vantagem — até no máximo quatro níveis — permite subtrair uma hora desse total, o que dá ao personagem algumas horas adicionais para estudar ou trabalhar em outros projetos.

Precognição: O personagem não é capaz de controlar o conteúdo desses flashes e sabe apenas que alguma coisa interessante ou importante pode vir a acontecer em um momento futuro indeterminado.

Precognição

25 pontos

O personagem tem vislumbres de eventos futuros. Ele *não* é capaz de controlar o conteúdo desses *flashes* e sabe apenas que alguma coisa interessante ou importante pode vir a acontecer em um momento futuro indeterminado. O personagem pode descobrir isso por meio de visões, vozes ou "conhecimento repentino". Uma premonição vívida de um acontecimento terrível pode até mesmo exigir uma Verificação de Pânico (pág. 360)!

A Precognição fornece apenas as informações que o "eu do futuro" do personagem seria capaz de descobrir e que seriam importantes para ele. Exemplo: se o personagem se encontra em Nova York, é pouco provável que ele tenha uma premonição sobre um assassinato em Los Angeles. No entanto, se a vítima tinha relação com o personagem ou se o assassinato for importante o bastante para se tornar notícia em todo o país, o personagem pode ter um flash.

Contudo, lembre-se que o futuro não está *definido*. Mesmo que já tenha tomado uma decisão, o Mestre pode querer reconsiderá-la... embora alguma coisa *relacionada* à premonição deve acontecer. Na maioria dos cenários, as previsões *se* concretizarão, a menos que o personagem tente evitá-las. (Em alguns cenários, o Mestre pode estabelecer que o futuro é sim imutável!)

Sempre que acreditar que uma premonição é apropriada, o Mestre deve fazer um teste secreto de IQ para o personagem — normalmente durante um encontro com uma pessoa ou objeto. Exemplo: encontrar uma pessoa predestinada a vivenciar um evento importante no futuro pode desencadear uma premonição relacionada a esse evento, principalmente se *o personagem* for afetado de alguma forma. Ver a imagem de um local determinado também pode resultar em uma visão envolvendo esse local.

Uma tentativa *deliberada* de usar Precognição exige 10 minutos de concentração, 2 PF e um teste de IQ com redutor de -8. O personagem pode tentar ver seu próprio futuro ou o de outra pessoa. Para ver deliberadamente o futuro de outra pessoa, é preciso tocá-la.

A Precognição normalmente é limitada pela "visualização" de um futuro próximo, como os acontecimentos da próxima semana, por exemplo. No entanto, a critério do Mestre, um sucesso decisivo ou um evento muito importante podem resultar em visões de períodos mais distantes no tempo.

A vantagem Precognição *abrange* Noção do Perigo (pág. 73), portanto, não compre os dois.

Limitações Especiais

Incapaz de Prever a Própria Morte: A Precognição não é capaz de detectar pessoas ou eventos que, na opinião do Mestre, têm grandes chances de causar a morte do personagem. Com esta limitação, Precognição *deixa de incluir* Noção do Perigo. -60%.

PES: A habilidade do personagem é parte do poder psíquico PES (v. pág. 256). -10%.

Um Evento: A habilidade do personagem funciona apenas com um determinado tipo de evento. Algumas opções são: eventos que o envolvem (se analisar outra pessoa, o personagem só verá eventos significativos nos quais estiver envolvido); desastres; eventos relacionados à morte; eventos relacionados ao amor; etc. Esta limitação e Incapaz de Prever a Própria Morte são mutuamente excludentes. -40%.

Prender a Respiração

2 pontos/nível

O personagem é perito em prender o fôlego. Cada nível dobra o período que ele consegue fazer isso (v. *Prender o Fôlego*, pág. 355). Humanos normais não podem adquirir essa vantagem para se tornarem um mergulhador recordista — para isso ele deve aprender

Controle da Respiração (pág. 192). Não-humanos e supers podem combinar essa vantagem com Controle da Respiração!

Propósito Maior

5 pontos

O personagem é compelido a superar seus limites em busca de um objetivo específico. O jogador deve especificar exatamente esse objetivo como se estivesse adquirindo a desvantagem Código de Honra (pág. 126): "defender todas as mulheres, "matar todos os demônios", etc. Se o Mestre considerar que o personagem está determinado a atingir seu Propósito Maior, deve conceder um bônus de +1 em todos os testes *diretamente* relacionados com essa causa. Se o Mestre considerar que o personagem está se desviando do Propósito Maior, pode retirar o bônus — ele pode inclusive penalizá-lo por má representação, como se o personagem tivesse ignorado um Código de Honra.

Um Propósito Maior tem que ser *específico*. Escolhas como "combater o mal" ou "opor-se às autoridades" são muito vagas para que possam ser concretizadas. Além disso, um Propósito Maior tem de acarretar riscos e obstáculos genuínos. Um Mestre não deveria permitir Propósitos Maiores pragmáticos, como "servir fielmente seus superiores". Todos os Propósitos Maiores estão sujeitos à aprovação do Mestre.

Psicometria

20 pontos

O personagem é capaz de sentir a história de um lugar ou de um objeto inanimado — sua utilização, a personalidade do usuário, etc. Este poder costuma ser considerado uma espécie de dom sobrenatural (como o psiquismo), mas também pode representar um poder tecnológico de "escaneamento temporal" capaz de mostrar o passado.

Para utilizar a Psicometria, é necessário tocar o objetivo ou lugar, concentrar-se durante um segundo e fazer um teste de IQ. Este teste pode sofrer penalidades, dependendo de quão antigo é o evento que está sendo analisado: nenhuma penalidade para o mesmo dia; -1 se faz até dez dias; -2 para até cem dias; -3 para até 3 anos; -4 para até 30 anos, -5 para até 300 anos e assim por diante. A critério do Mestre, o personagem consegue perceber "vibrações" muito intensas com um sucesso num teste de IQ-4, mesmo se *não* estiver se concentrando.

No caso de um sucesso no teste de Psicometria, o personagem percebe as emoções e eventos gerais ligados àquele objeto ou lugar — se estiverem ligados a acontecimentos com uma alta carga emocional (uma história sem importância pode não deixar nenhuma impressão). Nem sempre isso é bom. Uma impressão aterrorizante pode exigir uma Verificação de Pânico (pág. 360)! No caso de um sucesso decisivo, o personagem terá uma visão real. Independente do resultado do teste, o personagem *não* consegue detectar magia, espíritos, etc. Mesmo assim, é provável que um objeto encantado, uma casa mal-assombrada ou um local de rituais apresente uma história com carga emocional, causando impressões fortes.

No caso de um fracasso, o personagem não terá nenhuma impressão e não poderá tentar analisar o mesmo objeto ou lugar nas próximas 24 horas.

Limitações Especiais

PES: Essa habilidade faz parte do poder psíquico PES (pág. 256). -10%.

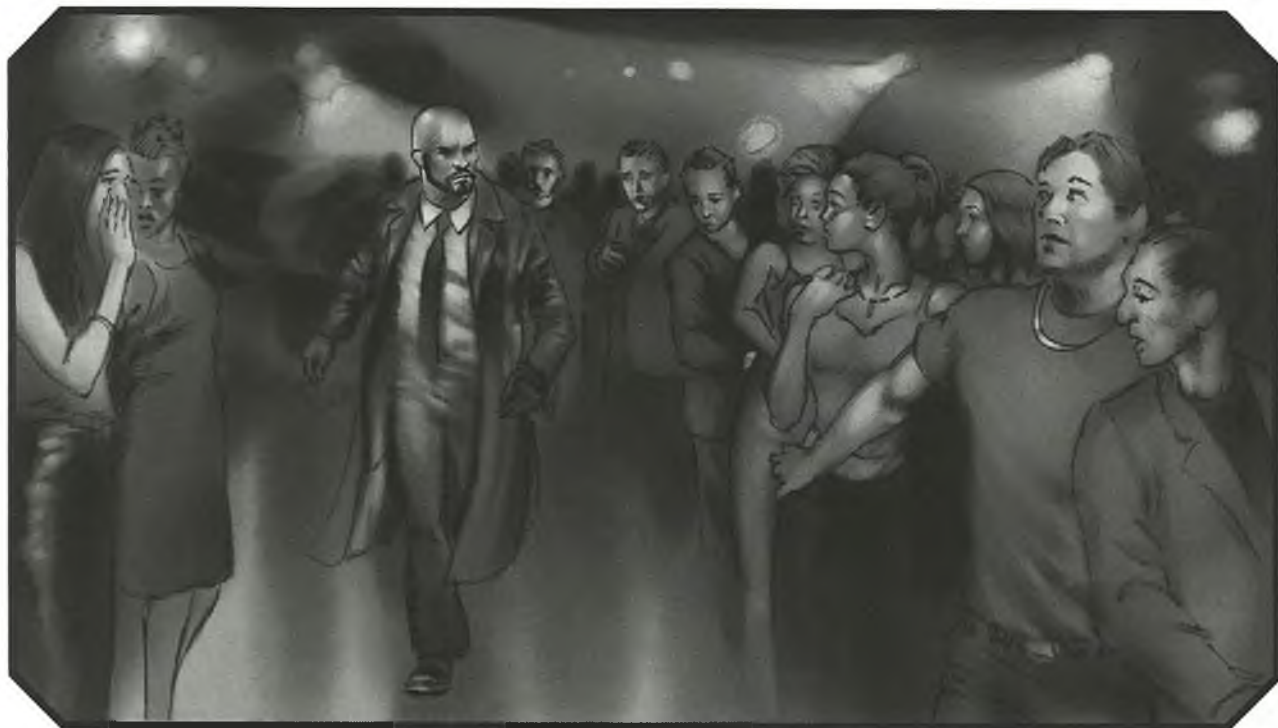
Pulmões com Filtro

5 pontos

O sistema respiratório do personagem é capaz de filtrar elementos contaminadores comuns, como, por exemplo, poeira, pólen, fumaça e até mesmo gás lacrimogêneo (mas não o gás paralisante ou outros agentes de contato). O personagem não fica doente por causa desses elementos. Esta vantagem é especialmente útil em cidades poluídas ou mundos estranhos. Lembre-se que se o personagem possuir a vantagem Não Respira (pág. 73), não precisará de Pulmões com Filtro!

Queda de Gato

10 pontos

O personagem subtrai automaticamente 5 metros de qualquer queda (considere esse efeito como um sucesso automático num teste de Acrobacia). Além disso, um sucesso num teste de DX reduz o dano de qualquer

queda pela *metade*. Para aproveitar esses benefícios, os membros do personagem não podem estar atados e seu corpo precisa estar livre para se virar durante a queda.

Rastreamento Ampliado

5 pontos/nível

O personagem é capaz de "rastrear" mais de um alvo — seja por meio de uma estrutura sensorial embutida ou com olhos capazes de girar independentemente um do outro, como os de um camaleão. Uma manobra Apontar (pág. 364) ou Avaliar (pág. 364) normalmente se aplica a um único alvo. Cada nível de Rastreamento Ampliado permite ao personagem realizar a manobra sobre um alvo adicional. O personagem é capaz de rastrear apenas os alvos que ele é capaz de detectar e não é possível Apontar para um número de indivíduos maior que a quantidade de armas preparadas.

Reconhecimento Social

5 pontos/+1 de reação

O personagem é membro de uma classe, raça, sexo ou algum outro grupo muito respeitado pela sociedade. Para ser uma vantagem, essa condição tem que ser óbvia para qualquer um que conheça o personagem. Ela representa o oposto de Estigma Social (pág. 138); o fato de pertencer a um determinado grupo social não pode resultar em Reconhecimento Social e Estigma Social ao mesmo tempo.

Esta vantagem custa 5 pontos para cada bônus de +1 nos testes de reação, até um máximo de +4. Ela não é o mesmo que Reputação, apesar das semelhanças no custo e efeito. O personagem é bem tratado pelo *que* ele é e não por *quem* ele é. Pense nisso como um "privilégio por associação".

A forma como o personagem será tratado depois de um teste de reação bem-sucedido depende do tipo de Reconhecimento:

Respeitado: O personagem é recebido com uma deferência educada e servil, como se tivesse Status (pág. 28) elevado, independente de seu status verdadeiro. As interações sociais, com exceção do combate, geralmente são muito confortáveis para o personagem, mas há momentos em que o servilismo pode atrapalhar. *Exemplos:* um membro de uma casta de sacerdotes ou uma raça soberana.

Temido: As pessoas reagem bem diante do personagem como se ele tivesse usado a perícia Intimidação (pág. 204). Aqueles que gostam do personagem ficam do lado dele, enquanto os que não gostam fogem, em vez de arriscar um confronto. O personagem é recebido com uma deferência silenciosa e até mesmo com respeito, mas *nunca* com familiaridade e amizade. *Exemplos:* um deus entre os homens ou uma guerreira amazona.

Venerado: Pessoas completamente estranhas ao personagem reagem de modo respeitoso diante dele. Elas cedem seu lugar, permitem que ele passe na frente em filas e ouvem cada palavra dele como se fossem pérolas de sabedoria. Elas também fazem um grande esforço para evitar que ele corra algum perigo ou até mesmo se sinta desconfortável, mesmo quando isso é *necessário*! *Exemplo:* uma pessoa idosa em muitas sociedades.

Recuperação Acelerada

5 a 15 pontos

O personagem se recupera rapidamente de todos os tipos de ferimentos. Essa característica é dividida em dois níveis:

Recuperação Acelerada: Sempre que faz um teste para recuperar PV perdidos *ou* para tentar se recompor de uma lesão incapacitante, o jogador recebe um bônus de +5 em sua HT efetiva. *Pré-requisito:* HT 10+. *5 pontos.*

Recuperação Muito Acelerada: Funciona da mesma maneira que o caso anterior, mas quando faz um teste para recuperar PV perdidos, um sucesso cura *dois* PV em vez de um. *Pré-requisito:* HT 12+. *15 pontos.*

Observe que esta vantagem não acelera a recuperação dos efeitos *de curto prazo* de uma lesão, como atordoamento e nocaute; para esses casos, adquira Recuperação de Consciência (pág. 82).

Recuperação da Consciência

10 pontos

O personagem recobra a consciência com muita rapidez. Quando estiver determinando o tempo que o personagem fica inconsciente por *qualquer* motivo, divida sempre o valor por 60: horas se tornam minutos, minutos se tornam segundos — até mesmo um estado de coma que duraria um mês se torna uma mera soneca de 12 horas.

Recuperação Muito Acelerada

V. Recuperação Acelerada, pág. 82

Redespertar

10 pontos

O personagem é capaz de "relembrar" perícias (mágicas, técnicas etc.) aprendidas em vidas passadas. O jogador precisa comprar essas habilidades normalmente; Redespertar é apenas um Antecedente Incomum (pág. 39) especial que explica como o personagem aprendeu aquelas habilidades sem um professor. Essa característica só está disponível se a reencarnação for uma verdade na campanha (a critério do Mestre).

Reflexos em Combate

15 pontos

O personagem tem reações fantásticas e raramente fica surpreso por mais do que alguns segundos. Ele recebe um bônus de +1 em todas as jogadas de defesa ativa (v. *Defendendo*, pág. 374) e nos testes de Sacar Rápido e +2 nas Verificações de Pânico (v. *Verificações de Pânico*, pág. 360). O personagem nunca fica "paralisado" em uma situação de surpresa e recebe um bônus de +6 em todos os testes de IQ para voltar a si ou se recuperar de uma situação de surpresa ou "atordoamento" mental. O *grupo* do jogador recebe um bônus de +1 nos testes de iniciativa para evitar ataques surpresa — +2 se o personagem for o líder. Para maiores detalhes, consulte *Ataques Surpresa e Iniciativa* (pág. 393).

Reflexos em Combate está incluída na vantagem Noção do Tempo Ampliada (pág. 73) — se tiver essa vantagem, o personagem não poderá adquirir Reflexos em Combate.

Regeneração

Variável

As feridas do personagem se fecham em algumas horas, minutos ou segundos! Para regenerar *membros* decepados, o personagem também precisa de Restaurar Membros (pág. 85), mas Regeneração acelera muito essa habilidade. Regeneração inclui Recuperação Acelerada (pág. 82) sem nenhum custo adicional.

O personagem não pode ter esta vantagem se tiver Recuperação Lenta (pág. 153) ou Sem Recuperação (pág. 156). Regeneração *é* compatível com Drenagem (pág. 136), mas *não* restaura os PV perdidos todos os dias por causa dessa desvantagem.

O custo dessa característica depende da velocidade da regeneração:

Regeneração (Lenta): O personagem recupera 1 PV a cada 12 horas, além da capacidade normal de cura. *10 pontos.*

Regeneração (Regular): O personagem recupera 1 PV por hora. 25 pontos.

Regeneração (Rápida): O personagem recupera 1 PV por minuto. *50 pontos.*

Regeneração (Muito Rápida): O personagem recupera 1 PV por segundo. *100 pontos.*

Regeneração (Extrema): O personagem recupera 10 PV por segundo. *150 pontos.*

Ampliações Especiais

Cura Radiação: O personagem elimina radiação acumulada numa velocidade *10 vezes* maior que o ritmo com que recupera PV perdidos, Exemplo: Regeneração (Regular) elimina 10 rads por hora. Esse efeito efetivamente cura danos "permanentes" causados pela radiação. +40%.

Limitações Especiais

Somente Radiação: Funciona da mesma maneira que Cura Radiação, mas o personagem *só* elimina a radiação, não recuperando PV. -60%.

Reivindicar Hospitalidade

1 a 10 pontos

O personagem pertence a um grupo social que encoraja seus membros a ajudarem uns aos outros. Quando está longe de casa, o personagem pode recorrer a outros membros dessa sociedade para obter alimento, abrigo e auxílio básico.

O custo em pontos depende do tamanho e da riqueza do grupo. Um único amigo com uma casa em outra cidade vale 1 ponto; uma família pequena, 2 pontos; uma sociedade de mercadores ao longo de uma rota comercial importante, 5 pontos; uma vasta aliança de indivíduos ricos, como, por exemplo, "todos os comerciantes do mundo", 10 pontos. No local apropriado, deveria ser fácil encontrar os membros do grupo (14 ou menos com 1d-1 hora de busca), mas encontrá-los aleatoriamente é mais difícil (6 ou menos em meio a uma pequena multidão — contanto que num local apropriado).

Reivindicar Hospitalidade evita, principalmente, os custos e o incômodo pelos quais um personagem na estrada passa para obter abrigo (contudo, se seus anfitriões forem ricos, talvez eles esperem presentes), mas traz benefícios colaterais. Os membros do grupo são amigáveis entre si (bônus de +3 nos testes de reação) e podem conceder informações, apresentar pessoas e até mesmo fazer *pequenos empréstimos,* se requistados. Em alguns casos, o nível de assistência pode chegar ao oferecido pela vantagem Contatos (pág. 48). Mas, se o jogador busca algo mais ele deve adquirir Aliados (pág. 35) ou Patrono (pág. 75).

Tenha em mente que esta vantagem funciona para os dois lados. Quando estiver em casa, um personagem com Reivindicar Hospitalidade terá que fornecer,o mesmo tipo de hospitalidade que recebeu durante suas viagens. Isso pode se tornar um gancho para uma aventura! Se o personagem decidir não ajudar, pode ficar com o nome sujo e perder a vantagem.

Renda Própria

V. pág. 26

Reputação

V. pág. 26

Uma reputação positiva é uma vantagem e deve ser anotada como tal na planilha de personagem.

Resistência a Dano

5 pontos/nível

O próprio corpo do personagem tem um valor de Resistência a Dano. Subtraia esse valor do dano causado por qualquer ataque físico ou de energia *depois* de aplicar a RD de armaduras artificiais (normalmente, um personagem pode usar uma armadura sobre a RD natural), mas *antes* de multiplicar a lesão pelo tipo de dano. Via de regra, a RD natural *não protege* os olhos (ou as janelas, se o personagem for um veículo) nem é útil contra ataques puramente mentais, como telepatia.

Humanos normais não podem comprar essa característica. Criaturas com uma armadura natural podem adquirir uma RD de 1 a 5. Uma pele grossa ou couro tem RD 1; a pele do porco, casco de tatu, um couro *grosso ou escamas* como as de um lagarto têm RD 2; o couro do rinoceronte e a armadura de um pangolim têm RD 3; as escamas de um jacaré e o couro de um elefante têm RD 4; uma tartaruga gigante têm RD 5. Os robôs, supers, entidades sobrenaturais, etc., podem adquirir qualquer valor de RD, desde que o Mestre esteja de acordo.

Defesas Limitadas

Quando adquire Resistência a Dano ou qualquer outra vantagem que evita dano (e não simplesmente que *não cause* dano), o jogador pode especificar que essa característica funciona apenas contra um determinado tipo de dano. Esta é uma limitação que reduz o custo da vantagem. Nesses casos, os ataques são divididos em 4 classes de raridade:

Muito Comum: Uma categoria de dano extremamente ampla que será encontrada em quase todos os cenários. Exemplos: ataques à distância, ataques corpo a corpo, ataques físicos (proveniente de qualquer substância física), ataques energéticos (ex., armas de feixe, eletricidade, fogo, calor, frio e som) ou todos os danos com origem em uma vantagem específica (chi, magia, psiquismo, etc.). -20%.

Comum: Uma categoria de dano ampla. Exemplos: um tipo de dano padrão (queimadura, corrosão, contusão, corte, perfuração, perfurante ou tóxico), uma classe de substâncias comuns (ex., metal, pedra, água, madeira ou carne), uma ameaça encontrada na natureza *e* produzida por tecnologia ou poderes exóticos (ex., ácido, frio, eletricidade ou calor/fogo) ou um refinamento da categoria "Muito Comum" (ex., energia mágica). -40%.

Ocasional: Uma categoria de dano razoavelmente específica. Exemplos: uma substância comum (ex., aço ou chumbo), qualquer classe específica de dano normalmente produzida somente por tecnologia ou habilidades exóticas (ex., feixes de partículas, lasers, desintegradores ou cargas explosivas direcionadas) ou um refinamento de uma categoria "Comum" (ex., eletricidade mágica, metal perfurante, etc.). -60%

Rara: Uma categoria de dano extremamente limitada. Exemplos: feixes de partículas carregadas, fogo de dragão, chumbo perfurante, lasers ultravioletas ou uma substância incomum (ex., prata ou armas abençoadas) -80%.

Exceto quando indicado o contrário, uma RD específica só funciona contra o dano direto. Se o personagem for levitado por meio de magia e depois largado, o dano será resultado da queda; "RD vs. magia" não o protegeria. Se uma espada mágica atingir o personagem, "RD vs. magia" protegeria apenas contra o componente mágico do dano. Da mesma forma, "RD vs. trolls" não seria de nenhuma ajuda contra uma pedra arremessada por um troll o dano é causado pelo objeto e não pela criatura. Especifique esses detalhes juntamente com o Mestre antes de determinar o valor da limitação. Se o Mestre decidir que uma substância nunca influenciaria diretamente o dano, ele pode não permiti-la como uma limitação!

Existem vários modificadores especiais disponíveis para alterar as características básicas dessa vantagem.

Ampliações Especiais

Absorção: O personagem é capaz de absorver o dano e utilizá-lo para ampliar suas habilidades. Cada ponto de RD cancela um ponto de dano e o transforma em um ponto de personagem, que pode ser utilizado para melhorar temporariamente algumas características (tudo, exceto perícias). Esses pontos são armazenados em uma "bateria" com capacidade igual à RD (ex., uma RD 10 tem uma bateria de 10 pontos). Depois que essa bateria estiver cheia, cada ponto de RD continua cancelando um ponto de dano, mas não o converte mais em um ponto de personagem. O jogador não tem que usar os pontos armazenados imediatamente, mas não pode realocá-los depois que eles foram utilizados. Os pontos absorvidos são perdidos à razão de um ponto por segundo — começando pelos não utilizados. O personagem também perde as habilidades ampliadas à medida que os pontos vão se perdendo. (Exceção: Se precisar de PV ou PF, o personagem pode se curar com esses pontos. Restaurar um PV usa 2 pontos armazenados; restaurar um PF usa 3 pontos. Essa cura é permanente. Apenas PV ou PF acima do máximo são drenados.) O personagem não consegue absorver dano de sua própria ST ou habilidades de ataque. +80% se os pontos absorvidos só puderem ser usados para ampliar uma característica (definida no momento da criação do personagem) ou se servirem só para cura; +100% se for possível melhorar *qualquer* característica.

Campo de Força: A RD do personagem assume a forma de um campo de força projetado a uma curta distância de seu corpo. Esse efeito protege todo o corpo do personagem — inclusive os olhos — assim como qualquer coisa que ele estiver carregando, e reduz o dano causado por ataques *antes* da RD da armadura. Os efeitos de ataques que dependem do toque (como várias mágicas) só afetam o personagem se forem provocados por um ataque que causa dano suficiente para perfurar a RD. +20%.

Enrijecido: Cada nível de Enrijecido reduz o divisor de blindagem de um ataque em um degrau. Esses degraus são, na ordem correta: "ignora RD", 100, 10, 5, 3, 2 e 1 (sem divisor). +20% por nível.

Reflexão: A RD do personagem "ricocheteia" todo o dano que detém, lançando-o contra o atacante. O dano restante afeta o personagem normalmente. O atacante não tem direito a uma defesa ativa contra o primeiro ataque que o personagem devolver contra ele, mas retoma o direito de usas suas defesas normais contra os ataques subsequentes que forem refletidos. A Reflexão só funciona contra ataques diretos! Ela não é capaz de refletir o dano causado por explosões, fragmentos, gás venenoso ou qualquer outro efeito que afeta uma área. Esta ampliação e Absorção são mutuamente excludentes. +100%.

Limitações Especiais

Ablativa: A RD do personagem detém o dano *uma vez.* Cada ponto de RD detém um ponto de dano básico, mas é destruído no processo. A RD perdida "cura" no mesmo ritmo que os PV perdidos (incluindo os efeitos de Restaurar Membros, pág. 85). Use esse poder para representar personagens supers capazes de absorver uma grande quantidade de dano, mas que não têm tamanho suficiente para justificar uma grande quantidade de PV. -80%.

Direcional: A RD do personagem protege apenas contra ataques vindos de uma direção específica. -20% para frente (F); -40% para costas (C), direita (D), esquerda (E), acima (Ac) ou abaixo (Ab). Personagens humanoides só podem adquirir essa limitação para frente e atrás.

Flexível: A RD do personagem não é rígida, o que faz com que ele se torne vulnerável ao trauma por impacto (v. pág. 379). -20%.

Limitada: A RD do personagem só se aplica a algumas formas de ataque ou tipos de dano. Para maiores detalhes, consulte o quadro *Defesas Limitadas* (pág. 83).

Parcial: A RD do personagem protege apenas um ponto de impacto específico, vale -10% para cada redutor de -1 para acertar a parte do corpo em questão (v. pág. 398). Exemplo: um animal com chifres sem ponta e um crânio espesso pode ter "Apenas o Crânio", por -70%. "Apenas o Tronco" vale -10% e também protege os órgãos vitais. Quando o jogador adquire essa limitação para os braços, pernas, mãos ou pés, a RD protege todos os membros desse tipo. Se ele quiser proteger apenas um membro, o valor da limitação dobra (ex., a penalidade para atingir os braços é de -2, portanto, se quiser proteger apenas um braço, o jogador pagaria -40%). Se o personagem tiver braços, pernas, etc., com penalidades distintas, utilize a menor para calcular o valor da limitação.

Pele Resistente: Via de regra, a Resistência a Dano exige um elemento "duro": placa de armadura, quitina, etc. Com essa limitação, a RD do personagem é representada por uma pele resistente. Qualquer efeito que requer uma ruptura na pele (por exemplo, veneno) ou contato com a pele (por exemplo, choque elétrico ou a perícia Pontos de Pressão), afetará o personagem se o ataque que carrega o efeito penetrar a RD de sua armadura, mesmo que cause 0 ponto de dano! Por ser um tecido vivo, a RD natural do personagem não o protege contra ataques desse tipo. Esta limitação inclui todos os efeitos da limitação Flexível (acima); não é permitido adquirir as duas. Além disso, Pele Resistente e Campo de Força são mutuamente excludentes. -40%.

Sem Armadura: O corpo do personagem foi projetado de tal forma que ele não pode — ou prefere não usar — armaduras nem roupas. -40%.

Semiablativa: Quando um ataque atinge uma RD semiablativa, cada 10 pontos de dano removem um ponto de RD, independente do ataque ter penetrado a Resistência a Dano ou não. A RD perdida "sara" da mesma maneira que acontece com a limitação Ablativa (não é possível combinar as duas). -20%.

Defesas em Camadas

O personagem pode ter múltiplas camadas de RD com diferentes combinações de modificadores. O jogador deve especificar a ordem dessas camadas — da mais externa até a mais interna — quando criar o personagem. Uma vez estabelecida, essa ordem não pode ser alterada.

Resistência à Pressão

5 a 15 pontos

Todo personagem tem uma "pressão nativa". Para a maioria dos seres humanos comuns, essa é a pressão da atmosfera da Terra ("1 atmosfera"). Possuir uma pressão nativa diferente de 1 atmosfera é uma característica que vale 0 ponto; contudo, para ser capaz de sobreviver durante um longo período de tempo sob uma *grande variedade* de pressões, o personagem precisa comprar esta vantagem. Ela é dividida em três níveis:

Resistência à Pressão 1: O personagem é capaz de sobreviver em pressões entre sua pressão nativa e pressões dez vezes maiores que ela (isso daria a um ser humano a possibilidade de sobreviver na maioria das plataformas continentais da Terra). *5 pontos.*

Resistência à Pressão 2: O personagem é capaz de suportar pressões entre sua pressão nativa e pressões cem vezes maiores que ela (isso daria a um ser humano a possibilidade de sobreviver em qualquer um dos oceanos da Terra, exceto nas fossas mais profundas). *10 pontos.*

Resistência à Pressão 3: O personagem é *imune* aos efeitos de alta pressão. *15 pontos.*

Resistência à Pressão permite que o corpo do personagem mantenha a pressão interna em relação a uma pressão externa constante e uniforme. Isso protege contra ataques que manipulam a pressão ambiente ou que esmagam o corpo, mas não oferece nenhuma defesa contra alterações de pressão *localizadas* ou *temporárias*. Em particular, Resistência à Pressão não reduz nem evita o dano por ataques de esmagamento ou explosões de qualquer espécie.

Personagens com Resistência à Pressão costumam ter a vantagem Lacrado (pág. 68), mas ela não é obrigatória.

Resistência ao Vácuo

5 pontos

O personagem é imune aos efeitos nocivos associados ao vácuo e à descompressão (v. *Vácuo*, pág. 437). Esta vantagem não fornece um suprimento de ar; para isso, adquira Não Respira (pág. 73).

Personagens com Resistência ao Vácuo também costumam ter a vantagem Lacrado (pág. 68) e quase sempre têm Tolerância à Radiação (pág. 95) e Tolerância à Temperatura (pág. 96), mas nenhuma dessas vantagens é *obrigatória*.

Resistente

Variável

O personagem tem uma resistência (ou até mesmo imunidade) natural contra objetos ou substâncias nocivas que não são ataques físicos diretos. Isso concede um bônus nos testes de HT para resistir à incapacitação ou lesões causadas por esses elementos.

O bônus de Resistente se aplica a todos os testes para resistir aos efeitos nocivos de uma determinada categoria — normalmente alguma combinação de doenças, envenenamento e síndromes ambientais (mal-estar causado por grandes altitudes, aeroembolia, mal-estar causado pelo espaço sideral, etc.). Ele também se aplica aos testes para resistir *ataques* que utilizam esses efeitos. Isso inclui Atribulações com um dos seguintes modificadores: Agente Sanguíneo, Agente de Contato, Acompanhamento ou Agente Respiratório; assim como Ataques Inatos que têm esses modificadores *e* causam dano tóxico ou por fadiga.

Resistente *não* protege contra efeitos que a Resistência a Dano ou Sentido Protegido bloqueia nem oferece um bônus nos testes de HT. Isso inclui Atribulações ou Ataques Inatos que não possuem os modificadores mencionados acima.

O custo básico desta vantagem depende da raridade dos efeitos que ela combate:

Muito Comum: Uma categoria ampla que envolve os objetos nocivos descritos anteriormente. Exemplo: Danos ao Metabolismo (todas as ameaças que afetam apenas os seres vivos, incluindo todos os tipos de doenças e venenos, além das síndromes como mal-estar causado por grandes altitudes, aeroembolia e fuso horário). *30 pontos.*

Comum: Um grupo de objetos relacionados entre si encontrados com a mesma frequência, tanto na natureza, quanto em um ataque *ou* algum subconjunto igualmente abrangente de "Muito Comum". *Exemplo:* Venenos (todas as toxinas, mas não asfixiantes nem corrosivos) ou Enjoos (todos os tipos de enjoos e síndromes ambientais). *15 pontos.*

Resistente não protege contra efeitos que a Resistência a Dano ou Sentido Protegido bloqueia ou oferece um bônus nos testes de HT.

Ocasional: Um grupo de objetos intimamente relacionados encontrados com mais frequência na natureza do que em ataques deliberados *ou* um subconjunto de um grupo "Comum". *Exemplos:* Doenças (todas as infecções causadas por bactérias, vírus, fungos, etc.) ou Venenos Ingeridos. *10 pontos.*

Raro: Um objeto ou síndrome ambiental específicos ou um subconjunto de "Ocasional". Exemplos: Aceleração (desmaios causados por forças gravitacionais extremamente elevadas), Mal-Estar Causado pela Altitude, Aeroembolia (doença da descompressão), Enjoo Causado por Viagens Marítimas, Doenças Causadas por Viagens Espaciais; Nanomáquinas. *5 pontos.*

Multiplique o custo básico de modo a refletir o grau da resistência do personagem:

O personagem é *totalmente* imune a todos os efeitos nocivos e nunca precisa fazer testes de resistência (anote isso como "Imunidade" na planilha de personagem): x1.

O personagem recebe um bônus de +8 nos testes de HT: *x1/2.*

O personagem recebe um bônus de +3 nos testes de HT: *x1/3.*

Elimine todas as frações do custo final.

Um ser humano comum pode ter qualquer nível de resistência a um objeto *mundano* "Raro", como Enjoo Causado por Viagem Marítima. Ele poderia também ter Resistente a Doenças (+3) [3] Resistente a Doenças (+8) [5] ou Resistente a Venenos (+3) [5]. Qualquer coisa além disso é considerada sobre-humana. Golens, robôs, mortos-vivos e outros seres que não estão realmente "vivos" *precisam* adquirir Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; isso já está incluído na metacaracterística Máquina (pág. 262). Em casos de dúvida, o Mestre tem sempre a palavra final.

Resistência Mental: É possível ter resistência contra uma ameaça totalmente mental. Isso funciona exatamente como descrito anteriormente, porém, o bônus se aplica aos testes de resistência contra a IQ e a Vontade, em vez de HT. "Psiquismo" é uma categoria permitida e considerada Muito Comum.

Restaurar Membros

40 pontos

O personagem é capaz de regenerar membros e órgãos perdidos! Uma orelha, dedo da mão ou do pé, garra, ponta de tentáculo, etc., decepados, se regeneram em 1d semanas; mãos ou pés perdidos, em 1d+1 meses; um olho, braço ou perna, em 2d+2 meses. Se o personagem também tiver Regeneração (acima), Restaurar Membros agirá com *muito mais* rapidez: todas as partes perdidas do corpo serão regeneradas no mesmo período de tempo necessário para recuperar todos os PV perdidos.

Limitações Especiais

Superficial: O personagem só é capaz de regenerar orelhas, dedos das mãos e dos pés e outras partes pequenas — não mãos, pés, olhos, etc. -50%.

Retenção

2 pontos/nível

O personagem tem um ataque capaz de manter o alvo preso no lugar. O jogador deve descrever os efeitos do ataque quando comprar a vantagem. O personagem pode enroscar sua vítima com vinhas, prendê-la com teias, congelá-la num bloco de gelo, transformar o solo em areia movediça, etc.

Retenção é um ataque à distância com 1/2D -, Max 100, Prec 3, CdT 1, Tiros N/A e Recuo 1. É possível aplicar modificadores para alterar esses valores (v. págs. 101-116).

Se o ataque obtiver sucesso, a vítima fica segurada (v. pág. 370) e presa no

lugar. Ela não pode utilizar as manobras Deslocamento e Mudança de Posição nem mudar de direção e sua DX sofre uma penalidade de -4. A ST desse efeito é igual ao nível de Retenção do agressor, mas ataques adicionais podem se *acumular* sobre a vítima retida. Cada nova "camada" acrescenta um bônus de +1 à ST.

Para se libertar, a vítima precisa vencer uma Disputa Rápida de ST, ou de Fuga, contra a ST empregada para retê-la. Cada tentativa dura um segundo. Se não conseguir se libertar, o alvo perde 1 PF, mas pode tentar novamente.

A vítima também pode tentar destruir o que quer que a esteja prendendo. Nesse caso, Ataques Inatos atingem automaticamente, enquanto outros ataques sofrem uma penalidade de -4. Ataques externos não sofrem essa penalidade, mas se fracassarem, podem ferir a vítima retida (v. *Intervindo em um Combate Corpo a Corpo*, pág. 392). A Retenção tem uma RD de 1/3 do seu nível (arredondado para baixo). Cada ponto de dano causado reduz a ST em um ponto. Quando a ST chegar a zero, a Retenção é destruída e a vítima libertada.

Para simular vinhas, teias, etc., adicione uma ou mais das opções: Efeito de Área (pág. 105), Persistente (pág. 109), Barreira (pág. 103), além de alguns dos modificadores especiais a seguir.

Ampliações Especiais

Engolfar: O ataque do personagem imobiliza o alvo. Ele não consegue mover os braços, nem as pernas, nem falar; a única opção dele é usar habilidades puramente mentais, utilizar Ataques Inatos ou tentar libertar-se usando a ST (não a perícia Fuga). Se tentar se libertar e não conseguir, a vítima poderá fazer uma nova tentativa depois de 10 segundos — contudo, com um resultado de 17 ou 18, ela fica tão enredada que não conseguirá mais escapar sozinha! +60%.

Grudento: A Retenção é considerada Persistente (pág. 109), mas afeta apenas aqueles que tocarem o alvo original do ataque. +20%.

Inquebrável: A Retenção não pode ser destruída. A única maneira de escapar é tentando se libertar com a ST. +40%.

Só Sofre Dano de X: Apenas alguns tipos específicos de dano conseguem afetar a Retenção. +30% no caso de um único tipo: queimadura, corrosão, contusão ou corte; +20% para dois tipos; +10% para três tipos.

Limitações Especiais

Ambientais: A Retenção manipula uma condição ou objeto existente no ambiente e não funciona na ausência dele. Esse efeito vale entre -20% (se a vítima tiver que tocar o chão) e -40% (se a vítima tiver que estar em meio a vegetação densa) — a critério do Mestre.

Chance Única: O personagem não pode sobrepor novas Retenções para aumentar a ST delas. -10%.

Riqueza

V. pág. 25

Uma Riqueza acima da média é considerada uma vantagem e deve ser representada como tal na planilha de personagem.

Saltador

100 pontos

O personagem é capaz de viajar no tempo *ou* para dimensões paralelas (às vezes chamadas de "cronologias") simplesmente desejando realizar um salto. É preciso decidir se o personagem é um *saltador do tempo* ou um *saltador de dimensões*. Para fazer as duas coisas é preciso comprar Saltador (Tempo) e Saltador (Dimensões) separadamente, pagando o custo total.

Para iniciar um salto, o personagem precisa visualizar seu destino, concentrar-se durante 10 segundos e fazer um teste de IQ. É possível apressar o salto, mas este sofre uma penalidade de -1 para cada segundo de concentração omitido (-10 no caso de um salto sem qualquer tipo de preparação). Independente da IQ, um resultado maior ou igual a 14 será sempre um fracasso. No caso de um sucesso, o personagem surge no local desejado. Num fracasso, ele não vai a lugar nenhum. No caso de uma falha crítica, o personagem aparece no local *errado*, que pode ser qualquer época ou dimensão escolhida pelo Mestre!

O personagem aparece em seu destino exatamente no mesmo lugar em que estava na época ou dimensão anterior ou o mais próximo possível. Saltar no tempo significa chegar no mesmo local em uma época diferente. Saltar de um mundo para outro significa o mesmo lugar e a mesma época, mas numa dimensão paralela.

Se não houver um local "seguro" a até 100 metros de distância do destino especificado — ex., se o personagem saltar de um avião para um destino onde não exista o mesmo meio de transporte, ou saltar de uma mina há 700 metros de profundidade para um destino onde a mina nunca foi construída — o salto *fracassa* e o personagem é informado sobre o motivo da falha. Isso não impede o personagem de saltar em direção a outros tipos de perigos, como radiação, fogo cruzado ou animais selvagens. Se o personagem tiver Noção do Perigo, o Mestre deve fazer um teste antes de ele realizar um salto arriscado; no caso de um sucesso, ele recebe um aviso.

A utilização desta habilidade sempre custa pelo menos 1 PF, quer ela seja bem-sucedida ou não. Épocas e dimensões particularmente "distantes" podem exigir um custo maior, até um máximo de 10 PF, a critério do Mestre. Se o personagem for uma máquina, a habilidade *não* acarreta em um custo em PF, mas, se houver passageiros, *todos* devem pagar o custo em pontos de fadiga.

Para ver um exemplo de como Saltador funciona em uma determinada campanha, Dê uma olhada em *Saltador de Dimensões* (pág. 544).

Carregando Objetos

Quando salta, o personagem é capaz de carregar objetos com um peso total menor ou igual à sua Base de Carga, além de qualquer Carga Útil (pág. 47). O jogador precisa comprar a ampliação Capacidade de Carga Adicional (v. a seguir) se quiser que o personagem carregue mais peso ou transporte outras pessoas.

No entanto, se vários Saltadores do *mesmo tipo* estiverem em contato físico quando um deles saltar, os outros podem "pegar uma carona" se desejarem — mesmo que o Saltador que realizou o salto original *não* queira companhia. Somente a pessoa que inicia o salto faz o teste; para onde quer que ele vá, todos terão o mesmo destino.

Se o personagem for um saltador de dimensões, "pegar uma carona" é a única maneira de visitar uma nova dimensão paralela (a não ser que aconteça uma falha crítica!). No entanto, depois que chegar ao destino, o outro saltador será capaz de memorizar a "sensação" do lugar ao se concentrar e gastar pontos de personagem para "aprender" a habilidade de saltar para aquele mundo como uma perícia IQ/Fácil. Esse aprendizado leva uma hora para cada ponto que o jogador deseja gastar. Use essa perícia no lugar da IQ quando o personagem viajar para a mesma dimensão no futuro. Ele nunca *será obrigado* a memorizar um mundo, mas, se não o fizer, o jogador terá que fazer um teste de IQ-3 quando o personagem tentar voltar para ele.

Os saltadores de tempo não estão sujeitos a essas restrições.

É possível aprimorar esta habilidade com a prática, gastando pontos para acrescentar ampliações ou remover limitações. Mestres que não quiserem que seus PdJs saltem muitas vezes por aventura têm liberdade para impor limitações *obrigatórias* (ex., Uso Limitado), que não podem ser recompradas.

Ampliações Especiais

Capacidade de Carga Adicional: O personagem é capaz de carregar um peso maior que sua Base de Carga. Se a capacidade de carga do personagem for grande o suficiente, ele pode transportar *uma* pessoa junto com ele. Carga Leve custa +10%; Média, +20%; Pesada, +30%; Muito Pesada, +50%.

Novas Dimensões: Esta ampliação está disponível apenas para os saltadores de dimensões. O personagem é capaz de viajar deliberadamente para mundos que nunca visitou antes. O teste de IQ sofre uma penalidade de -3 ou pior (a critério do Mestre). É sempre possível que o destino desejado não exista — nesses casos, a tentativa fracassa automaticamente, embora o Mestre não precise revelar o motivo. Quando o personagem utiliza essa ampliação, os custos em PF são dobrados. +50%.

Onisalto: Esta ampliação só está disponível para personagens com saltadores de dimensões e saltadores de tempo e deve ser aplicada às duas vantagens. Isso permite que o personagem viaje pelo tempo e pelas dimensões com um único teste de IQ — ex., do dia de hoje em uma dimensão até o ano 1066 a.C. em outra dimensão onde a invasão normanda da Inglaterra foi um fracasso. +10%.

Rastreamento: O personagem é capaz de viajar para a época ou a dimensão "de origem" de qualquer artefato manufaturado que esteja segurando ou possa tocar. Um saltador do tempo chega pouco tempo depois que o item foi criado; um saltador de dimensões chega na data em que partiu, mas na dimensão de origem do objeto. Toda tentativa desse tipo sofre uma penalidade de -2 e todo Saltador tem direito a apenas uma tentativa por artefato. +20%.

Salto em Dobra: Esta ampliação só está disponível para personagens com a vantagem Dobra (pág. 54). Ela deve ser aplicada às vantagens Saltador e Dobra. Quando saltar, o personagem pode usar Dobra simultaneamente para aparecer *onde quiser* no mundo almejado. São necessários dois testes — um para cada habilidade — e é possível que um deles seja bem-sucedido enquanto o outro não, ou que ambos fracassem. +10%.

Túnel: O personagem sempre cria um portal (mais ou menos do tamanho dele) quando salta. Outras pessoas podem atravessar esse portal, mesmo se não forem capazes de saltar. O portal dura 3d segundos, o que pode ser bom ou ruim, pois significa que inimigos também podem tentar persegui-lo! +40%.

Limitações Especiais

À Deriva: O personagem não volta no mesmo lugar de onde partiu. Ele não surge na estratosfera nem debaixo da terra, mas pode aparecer em qualquer lugar a menos de 15 km de seu destino. Quanto melhor o resultado do teste de IQ do salto, mais perto ele vai aparecer de onde planejava chegar, mas fica a critério do Mestre definir o local exato onde ele aterriza. -15%.

Alcance Máximo: O personagem é capaz de saltar apenas uma determinada distância no tempo ou um número limitado de "deslocamentos" entre dimensões paralelas, independente do número de saltos. Da mesma forma que acontece com Salto Limitado, o Mestre precisa estabelecer o valor da limitação.

Atordoamento: O personagem sempre fica mentalmente atordoado depois de um salto. -10%.

Incapaz de Seguir: Disponível apenas para os saltadores de dimensões. O personagem não consegue "pegar carona" com outro Saltador. -20%.

Nú: O personagem não consegue levar nada com ele durante um salto e sempre chega ao destino completamente nú. -30%.

Salto Limitado: O personagem só consegue viajar uma determinada distância no tempo ou um número limitado de "deslocamentos" entre dimensões paralelas por salto. Para ir mais longe, ele precisa dar vários saltos. O Mestre tem que definir o valor dessa limitação em sua campanha; em alguns cenários ela pode ser um obstáculo maior do que em outros. Um valor sugerido é -10%.

Solitário: Esta limitação está disponível apenas para os saltadores de dimensões. Outros Saltadores não conseguem "pegar carona", mesmo que o personagem queira transportá-los. -10%.

Sensível

V. Empatia, pág. 57

Senso de Direção

5 ou 10 pontos

O personagem tem um excelente senso de direção. Esta habilidade está disponível em dois níveis:

Senso de Direção: O personagem sempre sabe onde fica o norte e é sempre capaz de refazer um trajeto realizado nos últimos 30 dias, não importa o quão confuso ou tortuoso ele tenha sido. Essa habilidade não funciona em ambientes como o espaço interestelar, o limbo no plano astral, etc., mas *funciona* em locais subterrâneos, debaixo d'água e em outros planetas. Esta vantagem concede um bônus de +3 nos testes de Percepção do Corpo e Navegação (Aérea, Terrestre ou Marítima). (*Observação:* O senso de navegação que guia as criaturas migratórias até seu destino é muito primitivo para se qualificar como um senso de direção; trate-o como uma característica de 0 ponto.) *5 pontos.*

Noção Tridimensional do Espaço: Funciona como o caso anterior, mas de forma tridimensional. Esta habilidade é útil no espaço sideral embora não ajude em nada se o personagem estiver viajando entre dimensões. Ele recebe os bônus do Senso de Direção, além de +1 em Pilotagem e +2 em Acrobacia, Queda Livre e Navegação (Espaço ou Hiperespaço). *10 pontos.*

Limitações Espaciais

Requer Sinal: O personagem conta com a ajuda de sinais de uma rede de navegação por satélite (como o GPS na Terra) ou de um sistema equivalente. A habilidade não funciona na falta de uma orientação desse tipo e também pode ser bloqueada. -20%.

Sentido de Monitoramento

Variável

O personagem é capaz de irradiar energia, fazê-la ricochetear em objetos e analisar o sinal de resposta para construir uma "imagem" de seus arredores. Isso permite a ele discernir tamanho e forma, mas não cor ou detalhes finos (como escrita). Isso *não* tem nada a ver com o sentido da visão comum aos seres humanos e não necessita de iluminação. Por isso, durante um combate, o personagem pode ignorar as penalidades relacionadas à escuridão. A percepção do personagem está limitada a um arco de 120° à sua frente.

Esse sentido é "ativo". Qualquer indivíduo capaz de perceber o sinal emitido pelo personagem consegue detectá-lo a uma distância de até duas vezes o alcance. No entanto, ao contrário de outras vantagens sensoriais, o personagem é capaz de desativar essa habilidade; v. Ativando e Desativando Vantagens (pág. 34).

Veremos a seguir, diversas variações do Sentido de Monitoramento. Cada uma delas representa uma vantagem *independente* com suas próprias regras especiais. Sempre que essas regras contrariarem as regras gerais fornecidas anteriormente, siga as regras específicas. Cada sentido tem também um alcance básico. Para ajustar isso, o jogador pode comprar Alcance Ampliado (pág. 102) ou Alcance Reduzido (pág. 110).

Radar: O Sentido de Monitoramento do personagem utiliza ondas de rádio. O alcance básico é de 2.000 metros. Ele é capaz de detectar somente objetos grandes (do tamanho de um ser humano ou maior) e densos. Com um sucesso num teste de Sentidos, o personagem tem uma ideia geral do tamanho relativo do objeto e se ele está em movimento ou não — nada mais preciso que isso. Não é possível obter uma "imagem" real com Radar nem utilizar esta vantagem para fazer pontaria durante um ataque. Radar funciona melhor com alvos aéreos; faça um teste com uma penalidade de -4 para visualizar alvos cuja silhueta não apareça contra o céu. Esta vantagem não funciona debaixo da água. *20 pontos*.

Radar de Imagens: O Sentido de Monitoramento do personagem utiliza um radar de ondas milimétricas. O alcance básico é de 200 metros. O personagem é capaz de identificar objetos pequenos e determinar seu formato, mas precisa de um sucesso num teste de Sentidos para distinguir contornos detalhados (identificar um rosto, por exemplo). O Radar de Imagens é capaz de ver através de tecidos finos e da vegetação rala. O personagem recebe um bônus de +3 nas tentativas de localizar objetos escondidos, como armas, e ignora as penalidades para visualizar objetos escondidos em meio à vegetação rala. Os detectores de radar comuns detectam o Radar de Imagens com uma penalidade de -4. Esta vantagem não funciona debaixo da água. *20 pontos*.

Radar a Laser: O Sentido de Monitoramento do personagem utiliza um raio laser. O alcance básico é de 200 metros. Esta vantagem é muito semelhante a Radar de Imagens, mas o feixe é mais estreito e têm uma resolução melhor — o que significa uma penalidade de -4 nos testes para *localizar* objetos, mas um bônus de +4 para *identificá-los*. Apenas os detectores especiais são capazes de identificar o Radar a Laser e mesmo assim eles sofrem uma penalidade de -4. O Radar a Laser não consegue atravessar fumaça densa nem objetos sólidos. O alcance também varia entre 10% a 50% em meio à chuva e neve e é de 1% sob a água. *20 pontos*.

Para-Radar: O Sentido de Monitoramento do personagem utiliza uma energia desconhecida pela ciência do século XXI. Trate Para-Radar como Radar de Imagens, com a diferença que ele funciona em *qualquer* ambiente! Os detectores de radar comuns não são capazes de detectar o Para-Radar, embora seja possível que alguns sensores de alta tecnologia consigam fazer isso. *40 pontos*.

Sonar: O Sentido de Monitoramento do personagem utiliza ondas ultrassônicas. O alcance básico é de 2.000 metros sob a água. Ele é capaz de identificar objetos pequenos e de determinar seu formato, mas é necessário um sucesso num teste de Sentidos para distinguir contornos detalhados (identificar um rosto, por exemplo). O Sonar não funciona se o personagem for ensurdecido e pode ser "sabotado" ou confundido por um barulho muito intenso (ex.: uma explosão). Indivíduos com Superaudição são capazes de detectar o Sonar. Essa vantagem é muito menos eficaz no ar; onde seu alcance é de apenas 20 metros multiplicados pela pressão do ar em atmosferas (uma atmosfera na Terra). Sonar é completamente inútil no vácuo. *20 pontos*.

Ampliações Especiais

Arco Estendido: O personagem é capaz de examinar um arco com mais de 120º. Um arco de 240º (como descrito para Visão Periférica, pág. 98) vale +75%; um arco de 360º (como descrito para Visão de 360º, pág. 97) vale +125%.

Intercepção de Baixa Probabilidade (IBP): Disponível apenas para Radar e Sonar. O personagem é capaz de ativar e desativar esta ampliação. Ao ativá-la, ele dificulta a detecção do próprio sinal. Isso reduz o alcance pela metade, mas o Sentido de Monitoramento do personagem só pode ser detectado com 1,5 vezes o alcance *reduzido*. +10%.

Mira: Ao realizar uma manobra Apontar, o personagem é capaz de "travar" a mira em qualquer objeto dentro do alcance do Sentido de Monitoramento e determinar com precisão a distância e velocidade do mesmo como se possuísse um telêmetro de alta tecnologia. Isso concede um bônus de +3 nas tentativas de atingir esse alvo com um ataque à distância apontado. +20%.

Modo Múltiplo: Disponível apenas para Radar. O personagem é capaz de alternar entre Radar e Radar de Imagens (isso é muito mais barato do que comprar as duas vantagens separadamente, pois elas se sobrepõem). +50%.

Penetrante: Disponível apenas para Para-Radar. O personagem é capaz de "enxergar" o interior de qualquer objeto dentro de seu alcance. Funciona como Visão Penetrante 2 (pág. 98). +50%.

Limitações Especiais

Somente Mira: Funciona como Mira, mas o personagem *só* é capaz de utilizar seu sentido para "travar" a mira em alvos que já foram observados com outros sentidos; o personagem não pode utilizá-lo para detectar coisas. -40%.

Sentido de Vibração

10 pontos

O personagem é capaz de detectar a localização e o tamanho de objetos ao sentir vibrações com a pele, bigode ou antenas. É preciso especificar se essa habilidade funciona na água ou no ar.

Sentido de Vibração *não* substitui a visão. O personagem é capaz de localizar um oponente no escuro, mas não consegue verificar detalhes (se ele está armado, por exemplo). Em um aposento perfeitamente estático e escuro, ele teria apenas uma noção vaga do tamanho do lugar, mas seria capaz de sentir uma barreira antes de tocar nela e de encontrar fendas ao sentir o fluxo da água e do ar.

Para usar esta vantagem, o personagem deve fazer um teste de Sentidos. Consulte a *Tabela de Tamanho e Velocidade/Alcance* (pág. 550) e aplique bônus *separados* para o tamanho e a velocidade do alvo e uma penalidade para a distância até ele. O vento (no ar) ou correntes (na água) geram "ruídos" que interferem no sentido do personagem. Encontre a velocidade desses elementos na tabela e determine a *penalidade* relevante de velocidade.

Um sucesso no teste revela de maneira aproximada o tamanho, a localização, a velocidade e a direção do movimento do alvo. Ele não fornece qualquer informação sobre o formato, cor, etc. do objeto. Depois de ter detectado algo, o personagem pode visá-lo com um ataque. Os modificadores que foram aplicados ao teste de Sentidos também são usados na jogada de ataque — exceto que nunca devem resultar em um bônus para atingir o alvo.

Observe que se o personagem não estiver em contato com o elemento (água ou ar) que ativa sua habilidade, ou se estiver usando um traje lacrado, essa habilidade não funciona!

Ampliações Especiais

Universal: O Sentido de Vibração do personagem funciona tanto na água quanto no ar. +50%.

Sentido Protegido

5 pontos/sentido

Um dos sentidos de longa distância do personagem tem uma proteção contra sobrecargas. Ele se adapta rapidamente aos estímulos mais intensos, permitindo que o personagem aja normalmente depois de no máximo dois segundos de debilitação. Esse sentido nunca sofre dano permanente como resultado de uma carga sensorial excessiva e o personagem recebe um bônus de +5 nos testes para resistir a danos temporários e ataques com base sensorial que tenham aquele sentido como alvo.

Esta vantagem custa 5 pontos por sentido. Visão Protegida resiste à luz forte e ofuscante, a dano nos olhos causados por lasers e permite que Visão no Escuro, Infravisão e Visão Noturna se ajustem instantaneamente à escuridão. Audição Protegida abafa ruídos intensos. Paladar/Olfato Protegido filtra odores e sabores intensos (mas não toxinas). O Mestre pode permitir outros Sentidos Protegidos (Detectar, Sentido de Monitoramento, etc.) desde que exista uma justificativa apropriada.

Sentidos Aguçados

2 pontos/nível

O personagem tem sentidos superiores. Cada Sentido Aguçado representa uma vantagem independente que concede um bônus de +1 por nível em todos os testes de Sentidos (pág. 358) que ele fizer — ou que o Mestre fizer por ele — utilizando esse sentido.

Audição Aguçada: Dá ao personagem um bônus para ouvir alguma coisa ou perceber um ruído (alguém tirando a trava de segurança de uma arma no escuro, por exemplo). *2 pontos/nível.*

Paladar/Olfato Apurado: Dá ao personagem um bônus para notar um sabor ou cheiro (veneno em sua bebida, por exemplo). *2 pontos/nível.*

Tato Apurado: O personagem recebe um bônus toda vez que tentar detectar alguma coisa por meio do tato (uma arma escondida entre as roupas de um suspeito que está sendo revistado, por exemplo). *2 pontos/nível.*

Visão Aguçada: O personagem recebe um bônus toda vez que tentar perceber algo visualmente ou estiver procurando alguma coisa (armadilhas ou pegadas, por exemplo). *2 pontos/nível.*

Com a permissão do Mestre, o jogador pode comprar Sentidos Aguçados para sentidos especializados, como o Sentido de Monitoramento e o Sentido de Vibração.

Normalmente, um jogador não pode comprar Sentidos Aguçados depois da criação do personagem — em vez disso, ele deve aumentar a Percepção do personagem. No entanto, se o personagem perder um sentido, o Mestre pode permitir que o jogador gaste pontos de personagem para adquirir Sentidos Aguçados em outros sentidos, para compensar. Exemplo: quando um personagem fica cego, o jogador pode adquirir Audição Aguçada para compensar a falta de visão.

Serendipidade

15 pontos/nível

O personagem tem uma inclinação para estar no lugar certo na hora certa. Cada nível nesta característica concede o direito de uma coincidência fortuita, embora plausível, a cada sessão de jogo. Os detalhes ficam a cargo do Mestre. Exemplo: o MJ pode declarar que um dos guardas que o personagem precisa convencer a deixá-lo passar é seu primo ou que há um carro esporte parado em frente ao banco no exato momento em que ele precisa de um para perseguir um grupo de ladrões. De vez em quando, o Mestre pode decidir que uma única coincidência *implausível* já conta como um ou todos os golpes de sorte do personagem numa determinada sessão de jogo (ex.: o mecânico local tem todas as peças necessárias para construir um cinturão antigravitacional de alta tecnologia).

O jogador tem liberdade para *sugerir* ocorrências de sorte ao Mestre, mas cabe a este a palavra final. Se rejeitar todas as ideias do jogador, mas não conseguir incluir Serendipidade naquela sessão de jogo, esses golpes de sorte devem ser guardados para uma próxima sessão de jogo.

Silêncio

5 pontos/nível

O personagem consegue se mover e respirar sem emitir nenhum ruído. Ele recebe um bônus de +2 por nível em Silêncio para seus testes de Furtividade sempre que estiver imóvel, ou de +1, se estiver em movimento (até mesmo com armadura, etc.). Esses bônus são úteis apenas na escuridão ou contra dispositivos de escuta, criaturas cegas e outros seres que dependem da audição para encontrarem o personagem.

Sonda Mental

20 pontos

O personagem é capaz de "sondar" as profundezas da mente. Na verdade, é possível forçar o alvo a responder *uma* pergunta específica, cuja resposta seja uma frase curta. Para isso, o personagem primeiro precisa tocar a vítima ou ler a mente dela com Leitura da Mente (pág. 68). Também é preciso que o personagem compartilhe um idioma com o alvo.

Para utilizar esta vantagem, o personagem precisa se concentrar durante um segundo e fazer uma Disputa Rápida entre sua IQ (ou seu NH em Interrogatório, se for maior) e a Vontade do alvo. Se vencer, o personagem arranca a resposta da mente do alvo. A resposta é aquilo que o alvo *acredita* ser verdade — se não souber nada, ele dirá exatamente isso ao personagem. Se fracassar, o personagem pode tentar novamente com uma penalidade cumulativa de -2 para cada nova tentativa de fazer a *mesma* pergunta (ou outra muito semelhante) dentro de um período de uma hora. No caso de uma falha crítica, não será possível sondar a mente da mesma pessoa durante 24 horas.

O personagem pode usar Sonda Mental para fazer quantas perguntas desejar, mas cada pergunta exige uma nova utilização da habilidade — ou seja, um novo período de concentração e outra Disputa Rápida.

Modificadores Especiais

As ampliações e limitações especiais apresentadas em Leitura da Mente (pág. 68) também valem para Sonda Mental.

Sorte

Variável

O personagem nasceu com sorte! Esta característica está dividida em três níveis progressivamente "cinematográficos":

Sorte: Uma vez a cada hora de *jogo*, o personagem pode refazer duas vezes um teste ruim e ficar com o melhor dos três resultados. O jogador precisa declarar que está usando a Sorte imediatamente após a jogada de dados. Depois que o próprio jogador ou outra pessoa fizer outro teste, será tarde demais para recorrer à Sorte. Se o Mestre estiver fazendo o teste em segredo (ex.: para ver se o personagem percebe alguma coisa), o jogador deve dizer ao Mestre que está usando a Sorte antes da jogada e ele terá que jogar três vezes e usar o melhor resultado. *15 pontos.*

Sorte Extraordinária: Funciona da mesma maneira que Sorte, mas pode ser usada a cada 30 minutos, em vez de uma hora. *30 pontos.*

Sorte Impossível: Funciona da mesma maneira, mas pode ser usada a cada 10 minutos! *60 pontos.*

A Sorte se aplica somente a testes de habilidade, avaliações de dano e testes de reação, seja do personagem ou durante eventos que afetam todo o grupo, ou quando o personagem está sendo atacado (nesse caso, o jogador faz as jogadas três vezes pelo atacante e fica com o pior resultado).

A Sorte não pode ser compartilhada. Se Sam, o Forte, está tentando abrir uma porta com um pontapé, Lou, o Sortudo, não pode ficar atrás dele e passar um pouco de sorte. Ele terá que abrir a porta sozinho.

Depois que essa característica for utilizada, o jogador precisa esperar uma hora do tempo real (30 minutos, no caso de Sorte Extraordinária, 10 minutos no caso de Sorte Impossível) antes de recorrer a ela novamente. O personagem não pode utilizar Sorte às 11:58 e novamente às 12:01 e também não pode economizar essa vantagem para usá-la mais tarde — ele não pode jogar durante horas sem usar a Sorte e depois usá-la várias vezes em seguida!

Limitações Especiais

Ativa: A Sorte do personagem é um poder sobrenatural consciente. O jogador precisa dizer que está usando a Sorte *antes* de jogar os dados. Ela não pode ser usada "após o acontecimento" para mudar um teste ruim. -40%.

Defensiva: O personagem só pode usar a Sorte para refazer jogadas de defesa ativa, testes de resistência ou testes de HT para resistir aos efeitos de uma lesão ou para forçar um oponente a refazer uma jogada de ataque que resultou num golpe *fulminante*. -20%.

Seletiva: A Sorte do personagem só se aplica a uma classe específica de tarefas *relacionadas*, como atletismo, interação social e outras perícias que ele usa em seu trabalho. O "combate" é uma escolha válida, mas afeta apenas os testes de habilidade com armas, as defesas ativas e os testes de ST ou DX no combate corpo a corpo — não os testes de DX para ver se o personagem tropeça, ou os de HT para sobreviver, etc. -20%.

ST Braçal

3, 5 ou 8 pontos por +1 ST

Um ou mais braços do personagem têm ST adicional em relação ao restante do corpo. Esse valor se aplica apenas aos esforços para erguer, atirar ou atacar com os braços, ou mãos, em questão. Ele *não* afeta o número inicial de PV nem a Base de Carga! Se uma tarefa exige várias mãos para ser realizada e elas não tiverem a mesma ST, use a média.

A ST Braçal custa 3 pontos para cada +1 de ST para um braço, 5 pontos para cada +1 em dois braços e 8 pontos para cada +1 nos três braços. Não vale a pena aumentar esse valor para quatro braços ou mais — nesse caso, é melhor adquirir a ST geral. Se a ST do personagem foi comprada com a limitação Manuseadores Precários ou Tamanho, aplique as mesmas limitações à ST Braçal.

ST de Golpe

5 pontos por +1 ST

O personagem é capaz de aplicar golpes mais poderosos do que indica o valor de sua ST. Adicione o valor da ST de Golpe à ST básica quando for avaliar o dano por GdP e GeB (v. *Tabela de Dano*, pág. 16). A ST de Golpe não tem nenhum efeito sobre os PV ou a Base de Carga. Se o jogador adquirir a ST do personagem com as limitações Manuseadores Precários ou Tamanho, aplique estas limitações à ST de Golpe.

ST de Levantamento

3 pontos por +1 de ST

O personagem tem uma capacidade desproporcional de erguer cargas em relação à sua massa. Esta vantagem é comum em veículos e personagens supers. Adicione a ST de Levantamento do personagem à sua ST normal quando for calcular a Base de Carga (pág. 15) para carregar, levantar, empurrar e puxar objetos. O valor desta vantagem também é adicionado à ST em situações onde o personagem precisa aplicar uma pressão lenta e constante (segurar, asfixiar, etc.). A ST de Levantamento *não* deve ser adicionada à ST (nem à Base de Carga) na hora de calcular os PV iniciais, a distância de arremesso e o dano causado por ataques corpo a corpo ou armas de arremesso.

Se a ST do personagem tiver a limitação Tamanho, a mesma limitação deve ser aplicada à ST de Levantamento. No entanto, a limitação Manuseadores Precários *não* concede desconto no valor desta característica.

Status

V. pág. 28

Status elevado é uma vantagem e deve ser representada como tal na planilha de personagem.

Super Escalada

3 pontos/nível

O personagem é capaz de escalar muito rápido. Cada nível de Super Escalada adiciona um bônus de +1 ao Deslocamento do personagem quando ele estiver escalando ou usando a vantagem Aderência (pág. 35).

Super Salto

10 pontos/nível

O personagem é capaz de dar saltos sobre-humanos! Cada nível de Super Salto *dobra* a distância e a altura que ele é capaz de saltar (v. Saltar, pág. 355). O Deslocamento do personagem enquanto salta é o *maior* valor entre o seu Deslocamento terrestre normal e 1/5 da distância máxima atingida durante um salto em distância (portanto, seu salto máximo nunca leva mais que cinco segundos). Exemplo: para um personagem com um salto em distância de 100 metros, seu Deslocamento de salto seria o maior valor entre 20 e seu Deslocamento terrestre normal.

O personagem consegue saltar contra um inimigo a fim de realizar um encontrão contra ele. Calcule o empurrão usando o Deslocamento máximo de salto! Não é necessário fazer um teste separado para saltar com precisão.

Por último, se cair de uma altura menor ou igual ao seu salto em altura máximo, o personagem *não* sofre nenhum dano. É possível aumentar essa altura em cinco metros com um sucesso num teste de Acrobacia.

Super Sorte

100 pontos

O personagem não é só sortudo, ele exerce um controle limitado sobre a probabilidade. Uma vez a cada hora de jogo, o jogador pode *ditar* o resultado de qualquer jogada de dados feita por ele mesmo (ou pelo Mestre para o personagem dele), em vez de jogar os dados. Tentativas impossíveis não podem receber esse efeito (o NH efetivo do teste tem que ser no mínimo 3), mas o jogador pode escolher qualquer resultado que seria possível, mesmo que muito improvável, em uma jogada de dados normal.

Um personagem pode ter Super Sorte junto com qualquer grau de Sorte "normal", mas não é possível comprar esta vantagem mais de uma vez!

Superaudição

0 ou 5 pontos

O personagem é capaz de ouvir sons em frequências superiores à capacidade normal da audição humana (20 kHz). Isso permite ouvir apitos para cachorros, sonares, detectores de movimento, etc. O personagem é capaz de detectar um sonar ativo a uma distância duas vezes maior do que o alcance efetivo do sonar. O custo da vantagem depende das habilidades concedidas ao personagem:

O personagem só é capaz de ouvir sons de alta frequência: *0 ponto.*

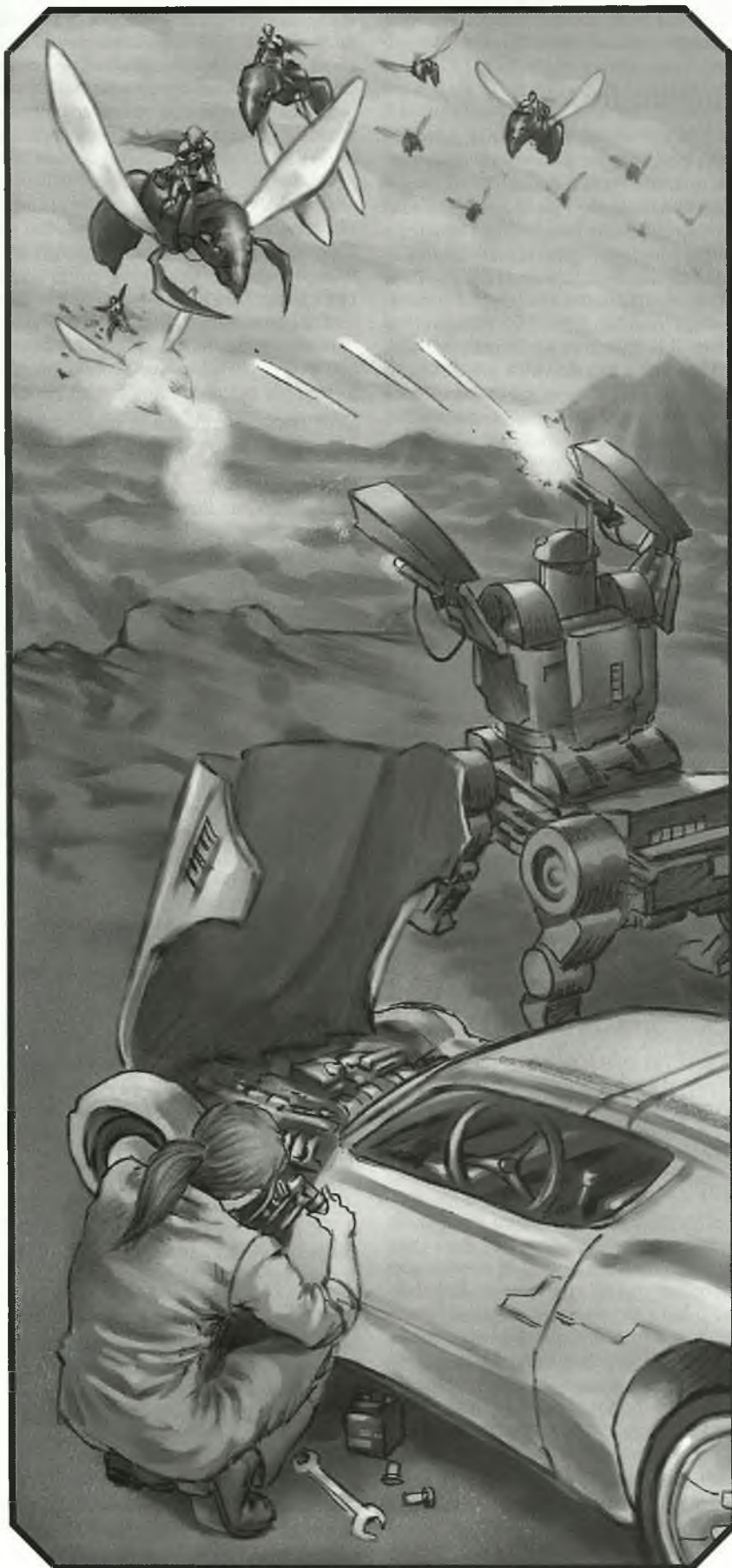
O personagem é capaz de ouvir sons de alta frequência e outros tipos de sons: *5 pontos.*

Esta vantagem abrange Fala Ultrassônica (pág. 60); se possuir Fala Ultrassônica, o personagem não pode adquirir Superaudição (nem seria necessário).

Talento

Variável

O personagem tem uma aptidão natural para um conjunto de perícias intimamente relacionadas. "Talentos" podem ser comprados em níveis e concedem os seguintes benefícios:

- Um bônus de +1 por nível em todas as perícias afetadas, até mesmo nos testes com valores pré-definidos. Isso aumenta o valor efetivo *apenas* no atributo relacionado à perícia; logo, essa é uma forma barata de se tornar capacitado em uma pequena classe de perícias

(os generalistas vão perceber que a relação custo-benefício é melhor quando se aumenta o valor do atributo).

- Um bônus de +1 por nível em todos os testes de reação feitos por qualquer pessoa capaz de perceber o Talento do personagem, se existir a chance dela ficar impressionada com sua aptidão (a critério do Mestre). Para receber esse bônus, o personagem precisa demonstrar seu Talento — geralmente utilizando as perícias afetadas.
- Uma redução no tempo necessário para aprender as perícias afetadas durante o jogo, independente de *como* o personagem as aprende. Reduza o tempo em 10% por nível de Talento; ex.: Companheiro Animal 2 permite que o personagem aprenda perícias relacionadas com animais em 80% do tempo normal. Isso não surte nenhum efeito sobre o *custo em pontos* das perícias.

O personagem nunca pode ter mais que quatro níveis em um determinado Talento. No entanto, talentos que se sobrepõe (e apenas eles) *podem* conceder bônus maiores que +4 a uma perícia.

Custo dos Talentos

O custo de um Talento depende do tamanho do grupo de perícias afetadas:

Pequeno (6 ou menos perícias relacionadas): *5 pontos/nível.*
Médio (7 a 12 perícias relacionadas): *10 pontos/nível.*
Grande (13 ou mais perícias relacionadas): *15 pontos/nível.*

No que se refere aos Talentos, perícias com múltiplas especializações são consideradas uma única perícia. Depois que o Talento é adquirido, a lista de perícias afetadas é definitiva (exceção: o Mestre pode determinar que um determinado Talento afeta novas perícias que apareceram em suplementos subsequentes de *GURPS*, ou perícias que ele inventar durante a campanha — considerando que o talento é de algum valor para elas).

Exemplos de Talentos

Os Talentos a seguir são considerados padrão e existem em grande parte das campanhas:

Agente Cativante: Boemia, Detecção de Mentiras, Diplomacia, Dissimulação, Intimidação, Lábia, Liderança, Manha, Mendicância, Oratória, Política, *Sex Appeal* e Trato Social. *Bônus de reação:* enganadores, políticos, vendedores, etc., mas só se o personagem não estiver tentando manipulá-los. *15 pontos/nível.*

Artífice: Alvenaria, Armeiro, Carpintaria, Conserto de Equipamento Eletrônico, Eletricista, Engenharia, Maquinista, Mecânica e Ferreiro. *Bônus de reação:* qualquer pessoa para quem o personagem trabalha. *10 pontos/nível.*

Artista Talentoso: Artista, Costura, Fotografia, Joalheiro e Trabalhos em Couro. *Bônus de reação:* qualquer pessoa que adquirir ou apreciar o trabalho do personagem. *5 pontos/nível.*

Companheiro Animal: Adestramento de Animais, Carregamento, Carroceiro, Cavalgar, Falcoaria e Veterinária. *Bônus de reação:* todos os animais. *5 pontos/nível.*

Curandeiro: Cirurgia, Diagnose, Farmácia, Fisiologia, Medicina, Medicina Alternativa, Primeiros Socorros, Psicologia e Veterinária. *Bônus de reação:* ex-pacientes e atuais. *10 pontos/nível.*

Dedos Verdes: Biologia, Conhecimento das Ervas, Cultivo, Jardinagem e Naturalista. *Bônus de reação:* jardineiros e plantas inteligentes. *5 pontos/nível.*

Explorador: Arremedo, Camuflagem, Naturalista, Navegação, Pescaria, Rastreamento e Sobrevivência. *Bônus de reação:* exploradores, amantes da natureza e pessoas do gênero. *10 pontos/nível.*

Habilidade Matemática: Análise de Mercado, Astronomia, Contabilidade, Criptografia, Engenharia, Finanças, Física e Matemática. *Bônus de reação:* engenheiros e cientistas. *10 pontos/nível.*

Habilidade Musical: Canto, Composição Musical, Influência Musical, Instrumentos Musicais e Performance em Grupo (Condução) . *Bônus de reação:* qualquer pessoa que ouvir ou apreciar o trabalho do personagem. *5 pontos/nível.*

Perspicácia Comercial: Administração, Análise de Mercado, Comércio, Contabilidade, Economia, Finanças, Jogos de Azar e Propaganda. *Bônus de reação:* qualquer pessoa com quem o personagem faz negócios. *10 pontos/nível.*

Talentos Personalizados

A critério do Mestre, o jogador pode criar seu próprio Talento a partir de uma lista personalizada de perícias. No entanto, é o Mestre quem determina quais delas estão "relacionadas" e quantos pontos vale o Talento. Talentos sempre precisam estar relacionados a uma aptidão inata. Exemplo: o Talento Esportes faz sentido — alguns atletas realmente parecem possuir um dom — mas o Mestre deveria proibir Talento Ninja e Talento com Armas (consulte a vantagem Mestre de Armas).

Talento Instintivo

20 pontos/nível

O personagem é capaz de *fazer* coisas que não sabe explicar. Uma vez a cada sessão de jogo por nível desta vantagem, ele pode tentar fazer um teste contra *qualquer* perícia, utilizando o valor do atributo apropriado: IQ para as perícias baseadas em IQ, DX para as perícias baseadas em DX e assim por diante. Ele não sofre nenhuma penalidade pela utilização do valor pré-definido, mas os modificadores de situação e de equipamento se aplicam normalmente, assim como provenientes de vantagens e desvantagens. O nível tecnológico é irrelevante: um monge com NT3 pode fazer um teste de IQ para utilizar Programação de Computadores/NT12!

O Talento Instintivo também se *aplica* a perícias que normalmente não têm um valor pré-definido, contanto que o jogador atenda quaisquer outras exigências de vantagem. Por exemplo, o personagem pode fazer mágicas desconhecidas se tiver Aptidão Mágica, ou utilizar artes marciais cinematográficas desconhecidas se tiver Treinado por um Mestre.

Esta vantagem *não surte efeito* nas perícias que o personagem já conhece.

O personagem é capaz de fazer coisas que não sabe explicar. Isso se aplica a perícias que normalmente não têm um valor pré-definido, contanto que o jogador atenda quaisquer outras exigências de vantagem. Talento Instintivo não surte efeito nas perícias que o personagem já conhece.

Ampliações Especiais

Retenção: O personagem é capaz de aprender as perícias que usa! Para isso, ele precisa ter um ponto de personagem disponível quando faz o teste de habilidade. No caso de um sucesso, ele pode comprar a perícia com o NH apropriado a um ponto de personagem. Ele não pode tentar melhorar uma perícia aprendida dessa maneira por um mês e, durante esse tempo, só pode usá-la com penalidades de no máximo -2. No caso de um sucesso decisivo, o PdJ pode tentar melhorar a perícia *imediatamente* e a limitação de penalidades não se aplica. Se fracassar, ele não consegue aprender a perícia; no caso de uma falha crítica, além de não aprendê-la, ele perde o ponto de personagem não-gasto! Independente do sucesso, se o personagem não tiver todos os pré-requisitos da perícia, o NH sofre uma penalidade de -4 até que ele os tenha (*não* é possível melhorá-la durante esse período). Esta ampliação não permite que o personagem aprenda perícias de um NT superior ao seu. +25%.

Limitações Especiais

Apenas em Caso de Emergência: O Talento Instintivo funciona apenas em situações de vida ou morte, como combates letais. Para utilizá-lo, o PdJ tem que tentar um resultado em particular relacionado ao apuro em que se encontra. Seu pedido tem que ser específico (ex.: "Tire-o de perto de mim"), mas ele não pode especificar uma perícia (ex.: "Utilizar Judô" ou "Usar a mágica Comando"). Em seguida, o Mestre escolhe uma perícia capaz de gerar o resultado desejado. Ele não está limitado a perícias mundanas e pode escolher uma mágica se o personagem tiver Aptidão Mágica, artes marciais cinematográficas se ele for Treinado por um Mestre e assim por diante. Depois de escolher a perícia, o próprio Mestre faz o teste contra o atributo principal, como de costume. Se achar que o personagem já tem a perícia condizente com a tarefa, o Mestre pode aconselhar o personagem sobre o que fazer. Isso ainda conta como uma utilização da vantagem Talento Instintivo! -30%.

Compenetrado: O personagem só pode usar (e, se tiver Retenção, só pode aprender) uma classe específica de perícias. Algumas opções são, Mentais (perícias mundanas baseadas em IQ, Percepção ou Vontade), Físicas (perícias mundanas baseadas em ST, DX ou HT), Mágicas (mágicas) e Chi (artes marciais cinematográficas). -20%.

Telecinese

5 pontos/nível

O personagem é capaz de mover objetos sem tocá-los. Na verdade, ele manifesta uma força invisível que age de acordo com suas instruções conscientes a um ponto distante. Especifique como ele faz isso; entre as possibilidades, temos magnetismo, psiquismo, psicocinese, um "*feixe-trator*" de alta tecnologia ou algum "efeito poltergeist" sobrenatural.

O personagem consegue manipular objetos à distância como se os estivesse segurando em suas mãos com uma ST igual ao nível do personagem em Telecinese (TC). Se tiver força suficiente para erguer um determinado objeto, o personagem é capaz de movê-lo com um Deslocamento igual ao seu nível de TC modificado, como sempre, pelo nível de carga (v. o parágrafo Carga e Deslocamento, pág. 17). Independente do nível, o alcance máximo desta vantagem é de

10 metros. Para modificar esse valor, é preciso adquirir Alcance Ampliado (pág. 102) ou Alcance Reduzido (pág. 110).

A Telecinese exige concentração constante para ser utilizada. Isso significa que durante o combate o personagem precisa realizar uma manobra Concentrar no seu turno. Em seguida, a TC do personagem pode realizar *uma* manobra padrão, como se fosse um par de mãos incorpóreas, em algum ponto dentro do seu alcance: uma manobra Preparar para pegar um objeto; uma manobra Deslocamento para erguê-lo e carregá-lo; uma manobra Ataque para atirá-lo ou agarrá-lo ou para atacar com ele diretamente e assim por diante.

Exemplo: Durante seu turno de combate, um personagem realiza uma manobra Concentrar e declara que está realizando uma manobra Ataque com sua TC para tirar a arma de um inimigo. No turno seguinte, ele pode se Concentrar novamente e especificar que está realizando uma manobra Apontar ou Aguardar com sua TC para mirar o inimigo com a arma, uma manobra Ataque para atirar nele ou uma manobra Deslocamento para trazer a arma até a sua mão.

Não são necessários testes para ações comuns de levantar e deslocar. Para atos mais complexos, o Mestre pode exigir que o personagem faça um teste de DX ou com uma perícia adequada. Em situações onde o personagem faria um teste de ST, faça o mesmo contra sua TC.

Todas as observações anteriores supõem que o personagem esteja utilizando TC para executar uma tarefa à distância. Esta vantagem também pode auxiliar o personagem em perícias como Jogos de Azar (principalmente quando ele quiser roubar!), Arrombamento e Cirurgia. Em geral, qualquer coisa que se beneficiaria de uma Destreza Manual Elevada (pág. 53) recebe um bônus de +4 se o personagem obtiver um sucesso em um teste de IQ para utilizar sua TC de forma apropriada. No caso de um fracasso, o Mestre pode estabelecer qualquer penalidade que considerar adequada.

Arremesso: Ao aplicar um impulso com TC por uma fração de segundo, o personagem é capaz de *arremessar* objetos com mais rapidez (e mais longe) do que consegue deslocá-los normalmente. O personagem deve fazer uma manobra Concentrar e realizar um Ataque com sua TC. Isso funciona exatamente como se o personagem estivesse arremessando o objeto com uma ST equivalente ao seu nível em TC. Ele faz um teste de Arma de Arremesso ou Arremesso para atingir o alvo, dependendo do *objeto* que está sendo lançado. Para calcular 1/2D e Max, use a distância entre o objeto (e não o personagem!) e o alvo; para calcular as *penalidades de alcance*, utilize a *soma* da distância entre o personagem e o objeto e deste até o alvo. Depois do arremesso, o personagem terá "libertado" seu controle telecinético sobre o objeto — ele precisa fazer uma manobra Preparar para pegá-lo novamente.

Levitação: Se tiver TC suficiente para suportar seu próprio peso, o personagem é capaz de levitar. Ele deve realizar uma manobra Concentrar, seguida de uma manobra Deslocamento com a TC para impulsionar seu corpo. Para um voo realmente psicocinético, adquira Voo (pág. 99) com a limitação Psicocinética (pág. 93).

Entre as possibilidades, temos magnetismo, psiquismo, psicocinese, um "feixe-trator" de alta tecnologia ou algum "efeito poltergeist" sobrenatural.

Segurar e Golpear: O personagem é capaz de usar TC para atacar um inimigo diretamente. Ele deve fazer um teste contra seu valor de DX ou contra uma perícia de combate desarmado para atingir o alvo. O inimigo se defende como se estivesse sendo atacado por um oponente invisível (v. *Visibilidade*, pág. 394). Se o personagem conseguir segurá-lo, o inimigo não conseguirá superar a força da TC, mas pode tentar se libertar normalmente e, se também possuir TC, pode realizar uma manobra Concentrar e usar seu próprio nível nesta habilidade, em vez da ST. No turno seguinte, depois de agarrar o inimigo com TC, o personagem pode fazer uma manobra Deslocamento com a mesma vantagem para levantar o alvo do solo, contanto que tenha TC suficiente para suportar o peso do inimigo. Um indivíduo nessa situação não consegue fazer absolutamente nada que dependa do contato com o solo (correr, fugir, etc.), mas pode realizar outras ações que sejam possíveis nessa situação.

Limitações Especiais

Magnética: A TC do personagem exerce um "supermagnetismo" e afeta apenas metais ferrosos: ferro (incluindo aço), níquel e cobalto. -50%.

Psicocinética: A habilidade do personagem faz parte do poder psíquico Psicocinese (v. pág. 256). Isso a torna mental em vez de física. -10%.

Visível: A TC do personagem não é uma força invisível, mas sim uma mão incorpórea brilhante, um feixe-trator ou algo semelhante. Isso ajuda muito as outras pessoas a se defenderem de seus ataques com TC (não utilize as regras de *Visibilidade*). -20%.

Telecomunicação ♀/♆♀

Variável

O personagem é capaz de se comunicar por longas distâncias sem falar em voz alta. Ele consegue enviar palavras com a velocidade normal da fala ou imagens com a mesma rapidez com que as desenha. Para estabelecer contato é necessário um segundo de concentração e um sucesso num teste de IQ. Depois disso, o personagem não precisa se concentrar mais. Ele é capaz de manter vários contatos, mas o teste de IQ sofre uma penalidade cumulativa de -1 para cada contato após o primeiro.

A Telecomunicação funciona mesmo entre os sons mais estridentes, embora interferências e entropia possam interromper o sinal. Pessoas com o equipamento adequado podem tentar localizar, interceptar ou interromper a transmissão do personagem. Isso exige um teste de Operação de Equipamentos Eletrônicos (Comunicação) no caso de um sinal eletromagnético, de Operação de Equipamentos Eletrônicos (Psicotrônica) no caso de um sinal psíquico e assim por diante.

Cada tipo de Telecomunicação é uma *vantagem independente* com seus próprios benefícios e empecilhos. Algumas formas apresentam alcance limitado, que pode ser ajustado por meio de Alcance Ampliado (pág. 102) ou Alcance Reduzido (pág. 110).

Comunicação a Laser: O personagem se comunica por meio de um raio laser modulado. O alcance básico é de 75 km em uma linha de visão direta. As exigências relacionadas ao raio estreito e à linha de visão tornam a espionagem de suas atividades extremamente difícil. O personagem só é capaz de se comunicar com outras pessoas que têm esta vantagem ou um comunicador a laser: *15 pontos*.

Comunicação por Infravermelho: O personagem se comunica por meio de um raio infravermelho modulado. O alcance básico é de 500 metros em uma linha de visão direta. As exigências

de curta distância e linha de visão tornam a interferência e a espionagem quase impossíveis em circunstâncias normais. O personagem só é capaz de se comunicar com pessoas que têm esta vantagem ou um comunicador infravermelho: *10 pontos.*

Diapsiquia (Transmissão Telepática): O personagem é capaz de transmitir pensamentos diretamente para outras pessoas por meio da magia, do psiquismo ou de outros métodos exóticos (seja específico!). O alvo recebe os pensamentos mesmo se não tiver essa habilidade. O alcance é teoricamente ilimitado, mas o teste de IQ para utilizar a vantagem sofre normalmente todas as penalidades de distância apresentadas no quadro *Modificadores de Longa Distância* (pág. 241). Se não for capaz de ver nem sentir o alvo — de alguma maneira — o personagem sofre uma penalidade adicional: -1 para familiares, amantes ou amigos íntimos; -3 para colegas e conhecidos; e -5 para alguém com quem ele conversou apenas durante um breve momento. *30 pontos.*

Rádio: O personagem se comunica por meio de ondas de rádio. O alcance básico é de 15 km em uma linha de visão direta. O sinal é onidirecional, mas uma vez que o personagem é capaz de alterar a frequência, os espiões precisam de um sucesso em um teste de Operação de Equipamentos Eletrônicos (Comunicação) para ouvirem o conteúdo da mensagem. Um benefício colateral desta habilidade é o fato de o personagem ser capaz de receber sinais comuns de rádio AM, FM e Faixa do Cidadão com um sucesso num teste de IQ (leva um segundo). Observe que o "ruído" de radiofrequência provocado por relâmpagos e equipamentos eletrônicos não-blindados podem interferir na comunicação por Rádio. Esta vantagem nunca funciona debaixo d'água: *10 pontos.*

Ampliações Especiais

Ondas Curtas: Esta ampliação está disponível apenas para Rádio. O personagem consegue fazer o sinal ultrapassar a ionosfera (se houver) de um planeta. Isso permite que ele transmita (ou receba) mensagens em qualquer parte daquele mundo. Lembre-se que raios solares, o clima, etc., podem interromper a comunicação por meio de ondas curtas. +50%.

Transmissão Aberta: Esta ampliação está disponível apenas para Diapsiquia e permite que o personagem envie seus pensamentos para todas as pessoas que se encontram numa área determinada ao seu redor. Isso exige um teste de IQ modificado pela distância para o raio desejado, além de uma penalidade adicional de -4. +50%.

Universal: As mensagens do personagem são automaticamente traduzidas para o idioma do alvo. O Mestre pode limitar esta ampliação a pessoas de níveis tecnológicos avançados ou restringi-la à Diapsiquia. +50%.

Vídeo: O personagem não está limitado a imagens simples! Ele é capaz de transmitir vídeos em tempo real de qualquer coisa que conseguir visualizar. +40%.

Limitações Especiais

Racial: A habilidade só funciona com pessoas da mesma raça que o personagem ou de uma raça muito similar — como descrito em Leitura da Mente (pág. 68). -20%.

Somente Envio: O personagem é capaz de enviar mensagens, mas não de recebê-las. Esta vantagem não está disponível para Diapsiquia. -50%.

Somente Recepção: O personagem é capaz de receber mensagens, mas não de enviá-las. Esta limitação não está disponível para Diapsiquia. -50%.

Telepatia: Esta habilidade é parte do poder psíquico Telepatia (pág. 257). -10%.

Vaga: O personagem não é capaz de enviar palavras ou imagens, apenas um código simples (ex.: código Morse) ou conceitos e emoções gerais, no caso de Diapsiquia. -50%.

Terror

30 pontos + 10 pontos por -1 de Verificação de Pânico

O personagem é capaz de perturbar a mente de outras pessoas. Esse efeito se manifesta de várias maneiras: um grito assustador, composição física atordoante ou até mesmo espanto divino ou uma beleza insuportável. Quando o personagem ativa essa habilidade, qualquer indivíduo que o vir ou ouvir (escolha apenas um desses efeitos quando comprar a característica) deve fazer uma Verificação de Pânico (pág. 360) imediatamente.

Modificadores: Utilize todos os modificadores apropriados que aparecem na lista de *Modificadores para Verificação de Pânico* (pág. 360). É possível comprar penalidades adicionais para a Verificação de Pânico a um custo de 10 pontos por penalidade de -1 aplicada ao teste. As vítimas recebem um bônus de +1 para cada Verificação de Pânico depois da primeira feita em um período de 24 horas.

Se obtiver sucesso na Verificação de Pânico, a vítima não sofre o efeito do Terror por uma hora.

Acrescente a limitação Ataque Corpo a Corpo (pág. 111) se o efeito do Terror só afetar vítimas que o personagem tocar.

Limitações Especiais

Sempre Ativo: O personagem não é capaz de desativar Terror para se envolver em atividades sociais comuns. Esta limitação costuma acompanhar os níveis mais extremos de Aparência — normalmente Hediondo ou pior, mas Belíssimo também é uma possibilidade! -20%.

Títere

5 a 10 pontos

Pré-requisitos: Possessão, mais Aliado ou Dependente

Um Títere é um Aliado (pág. 35) ou um Dependente (pág. 130) que não é capaz de resistir à vantagem Possessão (pág. 78) do personagem. Quando usa Possessão sobre o Títere, o personagem é automaticamente bem-sucedido! Isso pode ocorrer devido à natureza da vítima ou por causa de algum conhecimento especial que o personagem detém: uma maldição, o nome verdadeiro do alvo, a chave para a mente dele, etc.

Um Títere sempre tem, ou uma IQ zero, ou um Dever (pág. 133), ou é Reprogramável (pág. 153). Se tiver um Dever, deve ser Involuntário e sua frequência deve ser idêntica à frequência de participação do Títere, seja como um Aliado ou Dependente.

Cada Títere custa 5 pontos. O jogador pode comprar um *grupo inteiro* de Aliados relacionados como Títeres por 10 pontos. Esses custos se aplicam apenas à vantagem Títere; é preciso pagar pelo Aliado ou Dependente separadamente. É comum, mas não obrigatório, que esses Aliados tenham a ampliação Lacaio ou a limitação Relutante.

Tolerância a Ferimentos

Variável

O personagem tem menos fraquezas fisiológicas que a maioria dos seres vivos comuns. O custo desta vantagem depende das debilidades específicas que foram eliminadas. Perceba que algumas formas de Tolerância a Ferimentos abrangem outras e que Difuso, Homogêneo e Não-Vivo são mutuamente excludentes.

Difuso: O corpo do personagem é fluido ou fragmentado, composto por um enxame de entidades menores ou talvez de energia pura. Isso o torna imune a mutilações e reduz o dano que ele sofre com a maioria dos golpes físicos; v. *Lesões em Alvos Difusos, Homogêneos e Não-Vivos* (pág. 380). A maioria dos inimigos (a critério do Mestre) não é capaz de empurrar ou segurar o personagem! Difuso inclui todos os benefícios de Sem Sangue, Sem Cérebro e Sem Órgãos Vitais. *100 pontos.*

Homogêneo: O corpo do personagem não tem órgãos internos vulneráveis, ossos, músculos ou quaisquer outros mecanismos. Por isso, ele é menos suscetível a ataques perfurantes e GdPs; v. *Lesões em Alvos Difusos, Homogêneos e Não-Vivos* (pág. 380). Homogêneo inclui todos os benefícios de Sem Cérebro e Sem Órgãos Vitais. Esta característica deve ser usada na criação de criaturas como golens de ferro, árvores e mucos. *40 pontos.*

Não-Vivo: O corpo do personagem não é feito de carne viva. Ele sofre dano reduzido de ataques perfurantes e GdP, mas não é tão resistente quanto uma criatura Homogênea; v. *Lesões em Alvos Difusos, Homogêneos e Não-Vivos* (pág. 380). Esta característica é especialmente adequada para máquinas e mortos-vivos corpóreos. *20 pontos.*

Sem Cérebro: O cérebro do personagem — se ele tiver algum — está distribuído por todo o seu corpo ou não abriga sua consciência. Oponentes não podem usá-lo como alvo para causar dano adicional. Talvez o personagem tenha uma cabeça, mas mesmo assim, um golpe no crânio ou no olho é considerado como um golpe normal no rosto(com a diferença que um ferimento no olho pode mutilar esse órgão). *5 pontos.*

Sem Cabeça: O personagem não tem cabeça. Isso *inclui* os benefícios de Sem Cérebro. O personagem também não tem os pontos de impacto "crânio" e "rosto" e não tem necessidade de um elmo. Ele ainda é capaz de ver, falar, ouvir, cheirar, degustar, etc., a não ser que adquira as desvantagens apropriadas. O jogador deve especificar como o personagem realiza essas ações (de maneira sobrenatural ou tecnológica, por meio de órgãos em seu tronco, etc.). É comum — mas não obrigatório — que personagens Sem Cabeça também sejam Sem Pescoço, Sem Olhos ou as duas coisas. *7 pontos.*

Sem Olhos: O personagem não tem olhos nem outros órgãos ópticos vulneráveis, mas, de alguma forma, é capaz de enxergar (a menos, é claro, que ele sofra de Cegueira, pág. 125). Como o personagem não tem olhos, eles não podem ser atacados. Ele também é imune a ataques que produzem cegueira. *5 pontos.*

Sem Órgãos Vitais: O personagem não tem órgãos vitais (como, por exemplo, um coração ou um motor) que seus oponentes possam usar como alvo para causar dano adicional. Considere todos os golpes em "órgãos vitais" ou na "virilha" como golpes no tronco. *5 pontos.*

Sem Pescoço: O personagem não tem pescoço. Por esse motivo, ele não tem o ponto de impacto "pescoço" e não pode ser decapitado, asfixiado nem estrangulado. *5 pontos.*

Sem Sangue: O personagem não depende de fluidos corporais vitais (como o sangue) para sobreviver. Ele não sangra (v. *Sangramento*, pág. 420), não é afetado por toxinas de origem sanguínea e é imune a ataques que interrompem a circulação de uma parte do sangue do corpo. *5 pontos.*

Tolerância à Radiação

Variável

As células ou circuitos do personagem são resistentes à radiação. O custo desta vantagem depende do divisor da dose efetiva de radiação que o personagem recebe — *após* dividi-la pelo Fator de Proteção (FP) de quaisquer proteções artificiais, como uma armadura.

Divisor	Custo
2	5 pontos
5	10 pontos
10	15 pontos
20	20 pontos
50	25 pontos
100	30 pontos
200	35 pontos
500	40 pontos
1.000	45 pontos

Tolerância à Temperatura

1 ponto/nível

Todo personagem tem uma "zona de conforto" térmico e, dentro dela, não sofre os efeitos de doenças (como perda de PF ou PV) causadas pelo calor ou pelo frio. Para os humanos normais, essa zona é de 30 °C, variando entre 2 °C e 32 °C. Para os não-humanos, essa zona pode estar em *qualquer intervalo*, mas será sempre uma característica de 0 ponto enquanto for igual ou menor a 30 °C. Uma amplitude maior que essa é considerada uma vantagem. Cada nível de Tolerância à Temperatura acrescenta um número de graus igual à HT do personagem à sua zona de conforto, distribuídos da maneira que o jogador quiser entre os extremos "frio" e "calor" da zona.

A Tolerância à Temperatura não confere resistência especial aos ataques com fogo ou gelo, a não ser que o único dano seja resultado de um aumento ou queda na temperatura ambiente. Especificamente, esta vantagem não protege o personagem se sua *temperatura corporal* estiver sendo manipulada.

Em uma campanha realista, o Mestre deve limitar os humanos normais a Tolerância à Temperatura 1 ou 2. No entanto, personagens não-humanos com pelagem ou uma camada espessa de gordura podem ter níveis mais elevados.

Tolerância-G Ampliada

5 a 25 pontos

O personagem é capaz de atuar numa grande variedade de gravidades diferentes. Para um ser humano comum, as penalidades para atuar numa gravidade diferente da nativa aumentam a cada 0,2 G; v. *Gravidades Diferentes* (pág. 350). Aumentar esse intervalo custa pontos: 5 pontos para 0,3 G; 10 pontos para 0,5 G; 15 pontos para 1 G; 20 pontos para 5 G; 25 pontos para 10 G. Humanos normais estão limitados a gastar 10 pontos nesta característica.

Toque Sensível

10 pontos

As pontas dos dedos ou órgãos equivalentes do personagem são extremamente sensíveis, o que lhe permite sentir o calor residual em uma cadeira, vibrações tênues no chão quando alguém se aproxima, etc. Ele recebe um bônus de +4 (além de quaisquer bônus devidos a Tato Apurado) em qualquer tarefa que utiliza o tato; ex.: um teste de Perícia Forense para notar as semelhanças ou as diferenças entre dois pedaços de tecido ou um teste de Detecção para sentir pequenos objetos escondidos.

Treinado por um Mestre

30 pontos

O personagem foi treinado por — ou é — um verdadeiro Mestre das artes marciais. Seu talento excepcional significa que ele sofre *metade* da penalidade usual quando utiliza um Golpe Rápido (v. *Opções de Ataques Corpo a Corpo*, pág. 370) ou Aparar mais de uma vez por turno (v. *Aparar*, pág. 376). Esses benefícios se aplicam a *todas* as suas perícias de combate desarmado (Judô, Caratê, etc.) e perícias com Armas Brancas.

Além disso, o personagem é capaz de concentrar sua força interior (geralmente chamada de "chi") para realizar feitos incríveis! Isso lhe permite aprender Arte da Invisibilidade, Golpe Poderoso, Salto Voador e muitas outras perícias — qualquer uma que exija esta vantagem como pré-requisito (consulte o Capítulo 4).

O Mestre tem toda liberdade para estabelecer pré-requisitos adicionais para esta vantagem, se quiser. Os exemplos mais comuns provenientes da ficção são perícias com Armas Brancas, Caratê, Filosofia, Judô e Teologia.

Essa habilidade é definitivamente "impressionante". É possível que o Mestre queira proibi-la em uma campanha realista.

Ultraflexibilidade das Juntas

V. Flexibilidade, pág. 61

Ultravisão

0 ou 10 pontos

O personagem é capaz de enxergar luz ultravioleta (UV). Essa energia emitida pelo sol ocorre durante o dia, até mesmo com o tempo nublado, mas é bloqueada por janelas de vidro ou qualquer barreira sólida (terra, pedras, etc.). As lâmpadas fluorescentes também emitem raios UV. Contanto que essa energia esteja presente, o personagem será capaz de distinguir mais cores do que as possíveis com a visão comum. Isso o auxilia a discernir contornos; observar restos de poeira, tinta etc., e identificar minerais e plantas. O personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Visão realizados sob luz UV, assim como nos testes relacionados a Busca, Observação e Perícia Forense para encontrar pistas ou objetos escondidos.

Durante a noite, uma pequena quantidade de raios UV atinge o solo, proveniente das estrelas. Isso não permite que o personagem enxergue no escuro, mas o permite ignorar até -2 em penalidades por escuridão (cumulativo com Visão Noturna). Os raios UV vão muito mais além sob a água do que a luz visível. Isso permite reduzir pela metade todas as penalidades de visão sob a água (mas, em escuridão *total*, o personagem enxergará tão mal quanto qualquer outra pessoa).

O custo da vantagem depende das habilidades concedidas ao personagem:

O personagem só é capaz de enxergar raios UV e fica *cego* em ambientes fechados, em subterrâneos ou em qualquer outro lugar onde não haja incidência desse tipo de iluminação, até mesmo se houverem fontes de luz comum presentes: *0 ponto*.

O personagem é capaz de enxergar tanto a luz visível quanto a UV: *10 pontos*.

Venturoso

15 pontos

O destino parece sorrir para o personagem quando ele está em perigo! Toda vez que assume um risco desnecessário (na opinião do Mestre), o personagem recebe um bônus de +1 nos testes de habilidade. Além disso, se obtiver uma falha crítica num rompante de alto risco, o jogador pode fazer um novo teste.

Exemplo: Uma gangue de rufiões começa a atirar no personagem com armas automáticas. Se ele se esconder atrás de um muro e revidar, não receberá nenhum bônus da vantagem Venturoso. Contudo, se ele pular o muro e correr em direção aos bandidos, atacando os atiradores aos berros, receberá todos os benefícios!

Ver o Invisível

15 pontos

O personagem é capaz de ver objetos ou indivíduos que são normalmente invisíveis. Compre esta vantagem separadamente para cada tipo de invisibilidade.

Versátil

5 pontos

O personagem é extremamente criativo. Ele recebe um bônus de +1 em qualquer tarefa que exija criatividade ou inventividade, incluindo a maioria

dos testes com a perícia Artista, os testes de Engenharia para novas invenções e todos os testes de habilidade feitos para utilizar a vantagem Desenvolvedor.

Vida Extra

25 pontos/vida

O personagem é capaz de voltar dos mortos! Seus inimigos podem estar certos de que o mataram, mas ele não morreu *de verdade*. Defina os detalhes em conjunto com o Mestre. Toda vez que volta dos mortos, o personagem gasta uma Vida Extra — remova-a da planilha de personagem e reduza em 25 o total de pontos do personagem. O Mestre pode decidir permitir que os jogadores gastem pontos de bônus para comprar Vidas Extras durante o jogo.

Limitações Especiais

Cópia: Quando morre, o personagem se reverte em uma "cópia de reserva". Para criar essa cópia são necessários minutos ou horas, possivelmente, em uma instalação especial. Os detalhes ficam a cargo do Mestre. Faça uma cópia da planilha de personagem sempre que atualizar sua cópia de reserva. Sempre que morrer, o personagem é reduzido a essas estatísticas e perde todas as características ou pontos de personagem adquiridos desde a criação da cópia. Lembre-se que essa cópia existe mesmo *antes* do personagem morrer. O jogador deve dizer ao Mestre onde ela está armazenada. O personagem voltara a vida no local especificado... e, se seus inimigos descobrirem onde ele a guarda, é possível que eles tentem manipulá-la! -20%.

Exige um Corpo: O personagem volta em um estado incorpóreo como um espírito ou uma cópia digital armazenada em um computador. Todas as experiências e habilidades do personagem permanecem intactas (a menos que o jogador tenha comprado Cópia), mas ele não será capaz de interagir com o mundo físico *de forma alguma* enquanto não adquirir um corpo novo. Este corpo pode ser um clone, um morto-vivo ou até mesmo a "carcaça" de um robô. -20%, ou -40%, se o corpo necessário for ilegal, raro ou caro (a decisão fica a critério do Mestre).

Vínculo Especial

5 pontos

O personagem tem um vínculo único com outra pessoa. Isso funciona como uma versão mais potente de Empatia (pág. 57), que funciona apenas com uma pessoa, independente da distância. O personagem *sempre* sabe quando o seu companheiro está com problemas, sentindo dor, mentindo ou precisando de ajuda, independente de onde ele esteja. Isso não exige um teste de IQ. O companheiro recebe os mesmos benefícios em relação ao personagem.

Os dois indivíduos unidos por um Vínculo Especial têm que comprar a vantagem. Esse companheiro não precisa ser um amante, nem mesmo um amigo íntimo — embora o Mestre tenha a palavra final. O Mestre também pode decidir proibir Vínculos Especiais entre PdJs e PdMs poderosos que se qualificam como Patronos (ou talvez ele permita, mas exija um Antecedente Incomum).

Visão 360 Graus

25 pontos

O personagem tem um campo de visão de 360° e *não* sofre redutores quando estiver se defendendo de ataques laterais ou pelas costas. Ele é capaz de atacar inimigos que se encontram nas laterais ou na retaguarda sem ter que recorrer a um Golpe Desenfreado, mas sofre uma penalidade de -2 devido ao ângulo desajeitado do ataque (lembre-se que algumas técnicas de Caratê não estão sujeitas a esse redutor). Por último, o personagem recebe um bônus de +5 em suas tentativas de detectar tentativas de Perseguição e nunca é surpreendido por um ataque pelas costas, a não ser que ele seja ocultado de alguma maneira.

Olhos adicionais é apenas um efeito especial dessa característica — o personagem pode ter quantos olhos o jogador desejar, mas o custo em pontos permanece o mesmo.

Limitações Especiais

Alvo Fácil: Seus olhos se destacam, são incomumente grandes ou são, de alguma forma, mais vulneráveis a ataques. Se os olhos estiverem no campo de visão do atacante, eles podem ser atacados com uma penalidade de apenas -6. -20%.

Visão Hiperespectral

25 pontos

A visão do personagem vai do infravermelho ao ultravioleta, passando pelas cores visíveis do espectro. Essa imagem integrada muitas vezes revela detalhes que não são visíveis para indivíduos que só possuem uma visão comum, Infravisão (pág. 65) ou Ultravisão (pág. 96).

Visão Hiperespectral é garantia de uma visão noturna quase perfeita: o personagem nunca sofre penalidades de visão ou combate se houver *qualquer fonte luz* no ambiente. Na escuridão total, ela funciona exatamente como Infravisão. Esta característica também concede um bônus de +3 em todos os testes de Visão, incluindo os testes para enxergar pistas ou objetos ocultos com as perícias Detecção, Observação ou Perícia Forense e em todos os testes de Rastreamento.

Um personagem com Visão Hiperespectral não pode comprar Infravisão ou Ultravisão. Ela essencialmente representa um nível superior dessas duas vantagens e seus efeitos *substituem* os efeitos dessas outras vantagens.

Como descrito, Visão Hiperespectral simula sensores de NT7+ em uma campanha realista. O Mestre pode permitir que personagens supers adquiram as duas ampliações especiais descritas a seguir, mas nenhuma delas é apropriada a sensores do mundo real!

Ampliações Especiais

Banda Alta Estendida: O personagem enxerga níveis de radiação superiores ao ultravioleta, o que lhe permite visualizar fontes de raios X e gama. +30%.

Banda Baixa Estendida: O personagem enxerga níveis de radiação inferiores ao infravermelho, o que lhe permite visualizar microondas, radares e ondas de rádio. Esse efeito não concede nenhuma *compreensão* desses tipos de sinais! +30%.

Visão Microscópica

5 pontos/nível

O personagem é capaz de enxergar detalhes que normalmente seriam invisíveis sem uma lente de aumento ou um microscópio. Cada nível aumenta a ampliação em um fator de 10: 5 pontos aumentam 10x, 10 pontos aumentam 100x e assim por diante. Esta ampliação só se aplica a objetos menores que 2,5 cm.

O nível 1 é suficiente para uma investigação forense comum. O nível 3 (1.000x) equivale aos melhores microscópios óticos. O nível 5 (100.000x) compara-se a um microscópio eletrônico, capaz de mostrar um vírus. O nível 6 (1.000.000x) assemelha-se a um microscópio de tunelamento ou de força atômica e é capaz de revelar a estrutura atômica de um objeto.

Visão no Escuro

25 pontos

O personagem é capaz de enxergar na escuridão absoluta utilizando qualquer outro meio que não a luz, radar ou sonar. Ele não sofre nenhuma penalidade em suas perícias por causa da escuridão, independente de sua origem. No entanto, ele não consegue distinguir cores no escuro.

Ampliações Especiais

Visão em Cores: O personagem é capaz de distinguir as cores mesmo no escuro. +20%.

Visão Noturna

1 ponto/nível

Os olhos do personagem se adaptam rapidamente à escuridão. Cada nível nesta habilidade (até no máximo nove) permite

que ele ignore uma penalidade de -1 provocada pela escuridão em testes que envolvam a visão ou no combate, contanto que haja pelo menos um pouco de luz.

Exemplo: Uma Visão Noturna de 4 eliminaria completamente as penalidades de uma escuridão de até -4 — e reduziria uma penalidade de -7 para apenas -3.

Independente do nível, Visão Noturna funciona apenas em situações de escuridão parcial. Ela não surte nenhum efeito sobre a penalidade de -10 de uma escuridão *total* (para isso, é preciso ter *Visão no Escuro*, pág. 97).

Visão Penetrante

10 pontos/nível

A Visão Penetrante (às vezes chamada de "visão raio-x") permite que o personagem enxergue através de objetos sólidos. Cada nível desta vantagem permite que o personagem enxergue através de até 15 cm de matéria comum. O personagem consegue notar o contorno da substância que está sendo atravessada mas não o suficiente para prejudicar a visão. Visão Penetrante age automaticamente em conjunto com todas as outras vantagens relacionadas à visão (Infravisão, Ultravisão, etc.) do personagem.

Limitações Especiais

Bloqueável: Uma determinada substância bloqueia completamente a visão do personagem. Materiais mais comuns, como plástico, pedra ou madeira, valem -30%; materiais menos comuns, como tijolo ou asfalto, valem -20%; um material específico, como o chumbo, vale -10%.

Específica: A habilidade do personagem só funciona com uma substância em particular. Materiais comuns, como tijolo, metal ou madeira, valem -40%; materiais incomuns, como gelo ou argila, valem -60%; materiais absurdos, como chocolate ou seda, valem -80%.

Visão Periférica

15 pontos

O personagem tem um campo de visão extraordinariamente amplo. Ele é capaz de enxergar num arco de 180° à sua frente sem precisar virar a cabeça e possui uma visão periférica de 30° para cada lado. Isso concede um "ângulo de visão" efetivo de 240° para observação e ataques à distância. A figura mostra o ângulo de visão de um personagem normal (branco) e de alguém com Visão Periférica (cinza mais branco).

Se o Mestre estiver usando um mapa, o personagem será capaz de realizar ataques corpo a corpo tanto nos hexágonos laterais (à direita e à esquerda) quanto nos frontais — embora um ataque com uma só mão contra o lado oposto (ex.: atacar o hexágono à esquerda com a mão direita) ainda seja considerado desajeitado e, por isso, considerado um Golpe Desenfreado (v. pág. 388). O personagem continua não podendo atacar um inimigo que se encontra diretamente atrás dele, exceto com um Golpe Desenfreado.

Esta habilidade também ajuda na defesa! Se for atacado pela direita ou pela esquerda, o personagem é capaz de se defender sem sofrer penalidades. Sua defesa ativa sofre uma penalidade de -2 nos ataques pelas costas.

Fora do combate, o personagem recebe um bônus de +3 nos testes para detectar tentativas de Perseguição ou emboscadas pelas costas e o Mestre sempre deve fazer um teste de Visão para ver se o personagem percebe alguma coisa perigosa "às suas costas".

Limitações Especiais

Fácil de Atingir: Os olhos do personagem estão instalados em soquetes, são incomumente grandes ou de alguma forma mais vulneráveis a ataques. Um indivíduo consegue direcionar seus ataques contra os olhos do personagem — se eles estiverem dentro de seu ângulo de visão — apenas com uma penalidade de -6.

Visão Telescópica

5 pontos/nível

O personagem é capaz de dar um *zoom* com os olhos, como se estivesse usando binóculos. Cada nível permite a ele ignorar — a qualquer momento — uma penalidade de alcance de -1 relacionada aos testes de Visão ou de -2 se ele realizar uma manobra Apontar para dar um *zoom* em um determinado alvo. Essa habilidade também pode funcionar como uma mira telescópica, concedendo um bônus de Precisão de +1 por nível nos ataques à distância, contanto que o personagem realize uma manobra Apontar durante um número de segundos igual ao bônus (v. a seção *Miras Telescópicas*, sob *Acessórios para Armas de Fogo*, pág. 411).

Os benefícios desta característica não são cumulativos com os de um equipamento tecnológico, como binóculos ou miras telescópicas. Se tiver ambos, o personagem deve escolher um.

Limitações Especiais

Sem Foco: O campo de visão do personagem é amplo e não pode ser focado para uso em ataques à distância. O personagem não recebe o bônus de Precisão durante um combate. -60%.

Visualização

10 pontos

Ao se visualizar realizando uma tarefa, o personagem é capaz de aumentar suas chances de sucesso. Quanto mais sua imagem mental for fiel às circunstâncias verdadeiras, maior será o bônus. A visualização deve ser detalhada e envolver uma ação clara e específica. Isso a torna inútil durante um combate, onde a situação se altera com mais rapidez do que é possível perceber.

Para usar este talento, o personagem precisa se concentrar durante um minuto. O *jogador* deve então descrever a cena visualizada (que pode incluir sentidos diferentes da visão) e os resultados esperados. Em seguida, ele faz um teste de IQ.

O personagem recebe um bônus de +1 na ação visualizada para cada ponto na margem de sucesso do teste *se* as circunstâncias forem quase idênticas às visualizadas. Se elas não forem exatamente as mesmas, o que normalmente acontece, o bônus é reduzido pela metade (no mínimo +1). Por outro lado, se alguma coisa for gritantemente *diferente*, divida o bônus por 3 (sem um valor mínimo). O Mestre pode atribuir um bônus adicional de no máximo +2 — ou uma penalidade de qualquer valor — para uma descrição boa ou ruim!

Voo

40 pontos

O personagem é capaz de voar. Por definição o voo é autoimpulsionado e não implica em asas ou superfícies de planagem. A vantagem funciona em qualquer altitude onde exista alguma atmosfera, mas o personagem ainda precisa sobreviver de alguma forma ao frio e ar rarefeito das atmosferas superiores (ex., Não Respira e Tolerância à Temperatura). O personagem *não* consegue voar em atmosferas sem ar nem no vácuo.

O Deslocamento do personagem em voo é igual à sua Velocidade Básica x 2 (descarte todas as frações). Conforme explicado no parágrafo *Deslocamento em Outros Ambientes* (pág. 18), é possível ajustar esse valor em ±2 pontos para cada ±1 metro/segundo. Para velocidades muito elevadas, adquira Deslocamento Ampliado (Ar). Se não tiver nenhuma das limitações a seguir: Asas Pequenas, Mais Leve que o Ar, Planar, Planar Controlado, Somente Voo Espacial ou Voo com Asas, o personagem também será capaz de "voar" com metade da velocidade sob a água. Voo também inclui a habilidade de pairar com Deslocamento 0.

Esta vantagem não concede a habilidade de fazer acrobacias complexas e giros em locais apertados; para isso, é preciso adquirir Acrobacia (pág. 174). A perícia Voo (pág. 227) melhora a resistência do personagem durante o voo.

É possível alterar a maior parte das suposições acima por meio dos modificadores abaixo.

Ampliações Especiais

Voo Espacial: O personagem é capaz de voar tanto no espaço quanto no vácuo (como na lua, por exemplo). O Deslocamento dele no espaço é igual à sua Velocidade Básica x 2. Se o jogador quiser que o personagem seja capaz de acelerar constantemente até atingir uma velocidade máxima mais elevada, como um foguete, terá que comprar Deslocamento Ampliado (Espaço) (pág. 52). Isso fornece a ele uma aceleração ou desaceleração por turno igual ao seu Deslocamento no espaço, até atingir a sua velocidade máxima ampliada. Para adquirir um deslocamento "realista" que permita que o personagem acelere indefinidamente no vácuo (até atingir a velocidade da luz), o jogador precisa comprar Deslocamento Ampliado (Espaço) nos níveis 25-27. Essa ampliação é incompatível com os demais modificadores especiais, com exceção de Somente Voo Espacial. +50%.

Voo Espacial Newtoniano: Funciona da mesma maneira que Voo Espacial (a seguir), mas o Deslocamento do personagem no espaço — ou sua velocidade máxima espacial, se ele tiver Deslocamento Ampliado (Espaço) — é, na verdade, seu "delta-v": a variação na velocidade total que ele é capaz de realizar antes de ficar sem massa de reação. Exemplo: O personagem pode acelerar até atingir seu delta-v e permanecer assim (como um míssil), ou acelerar até atingir a *metade* do seu delta-v e depois desacelerar até o final de sua jornada (como uma nave espacial comum). Depois de realizar mudanças de velocidade igual ao seu delta-v, o personagem deve reabastecer para poder voltar a alterar sua velocidade. +25%.

Limitações Especiais

Alado: O personagem usa asas grandes ou flaps de pele para voar. A envergadura desses elementos é no mínimo o dobro da altura do personagem. Para poder decolar, aterrissar ou fazer uma manobra, ele precisa de uma área aberta com um raio igual à sua envergadura em todas as direções. Se suas asas estiverem presas, ou se uma delas ficar incapacitada (ou mais que 1/3 delas, se o personagem tiver mais de duas), o personagem não conseguirá voar. Considere as asas como braços no que se refere à mira e incapacitação. Se o personagem quiser golpear ou manipular objetos com suas asas, precisa pagar por elas como Pernas ou Braços Adicionais, além do custo de Voo. -25%.

Asas Pequenas: Funciona da mesma maneira que Alado, mas a envergadura do personagem não pode ser mais que a metade de sua altura. O personagem usa as asas para manobrar e estabilizar o voo, não para voar mais alto. Se as asas ficarem incapacitadas durante o voo, o personagem precisa ser bem sucedido em um teste de Acrobacia Aérea (ou com seu valor pré-definido) para aterrissar em segurança. -10%.

Incapaz de Pairar: O personagem tem sempre que se deslocar a uma velocidade que é pelo menos 1/4 de sua velocidade aérea máxima (arredondado para cima) quando está voando. Essa limitação é incompatível com Planar Controlado e Planar. -15%.

Limite Baixo de Voo: O personagem não consegue voar muito alto. Isso não limita sua velocidade, mas o Mestre pode exigir testes de Acrobacia Aérea para ver se o personagem consegue desviar de obstáculos próximos ao solo. Um teto de 9 m vale -10%; um teto de 3 m, -20%; e um teto de 1,5 m, -25%.

Mais Leve que o Ar: O personagem consegue voar, tornando-se mais leve que o ar (ou assumindo a forma de um gás). O vento desloca o personagem a 1 m/s, na direção em que estiver soprando, para cada 8 km/h de velocidade. Se o vento estiver soprando na mesma direção que o personagem deseja viajar, esse valor é somado ao Deslocamento do personagem; caso contrário, ele é reduzido, pois o personagem está voando contra o vento. -10%.

Planar: O personagem não consegue ganhar altitude. Depois de uma corrida e um salto, ele é capaz de se lançar ao ar e adquirir um Deslocamento igual ao seu Deslocamento Básico. A cada turno, o personagem é capaz de alterar sua velocidade em até 10 metros/segundo x a gravidade local em Gs (a gravidade da Terra é igual a 1G). Para acelerar, ele precisa descer 1 metro para cada metro/segundo adicionado à velocidade; sua velocidade máxima é igual ao Deslocamento Básico x 4 (mas o personagem pode ir mais rápido, se for impulsionado). Para desacelerar, o personagem precisa nivelar. Se não descer pelo menos 1 metro, o personagem desacelera automaticamente 1 m/s no turno em questão. Quando estiver calculando o raio de rotação, o Deslocamento aéreo básico do personagem é de 10 x a gravidade local em Gs. Cada nível de Deslocamento Ampliado (Ar) dobra a velocidade máxima *ou* reduz pela metade a desaceleração durante o voo nivelado (ex., um nível indicaria que ele só perde 0,5 m/s durante um voo nivelado); especifique sua escolha quando adquirir o Deslocamento Ampliado. -50%.

Planar Controlado: Na maioria dos aspectos, funciona da mesma maneira que Planar, mas o personagem pode ganhar altitude pegando correntes de ar ascendentes ou "ondas de calor". Uma taxa de subida típica é de um metro por segundo. O personagem é capaz de localizar ondas de calor, se houver alguma, com um sucesso num teste de IQ ou Meteorologia (uma tentativa por minuto). -45%.

Somente Voo Espacial: Esta limitação só pode ser adquirida em conjunto com Voo Espacial ou Voo Espacial Newtoniano. O personagem só consegue voar no espaço; o deslocamento dele no ar é igual a 0. Ele precisa ser alçado até o espaço para partir de um planeta com atmosfera e é incapaz de reentrar na atmosfera. -75%.

Voz Melodiosa

10 pontos

O personagem tem uma voz clara, atraente e ressonante. Ele recebe um bônus de +2 nas seguintes perícias: Arremedo, Atuação, Canto, Diplomacia, Lábia, Oratória, Política e *Sex Appeal*. Ele recebe também um bônus de +2 em qualquer teste de reação feito por alguém que possa ouvir sua voz.

Xeno-adaptabilidade

V. Adaptabilidade Cultural, pág. 35

QUALIDADES

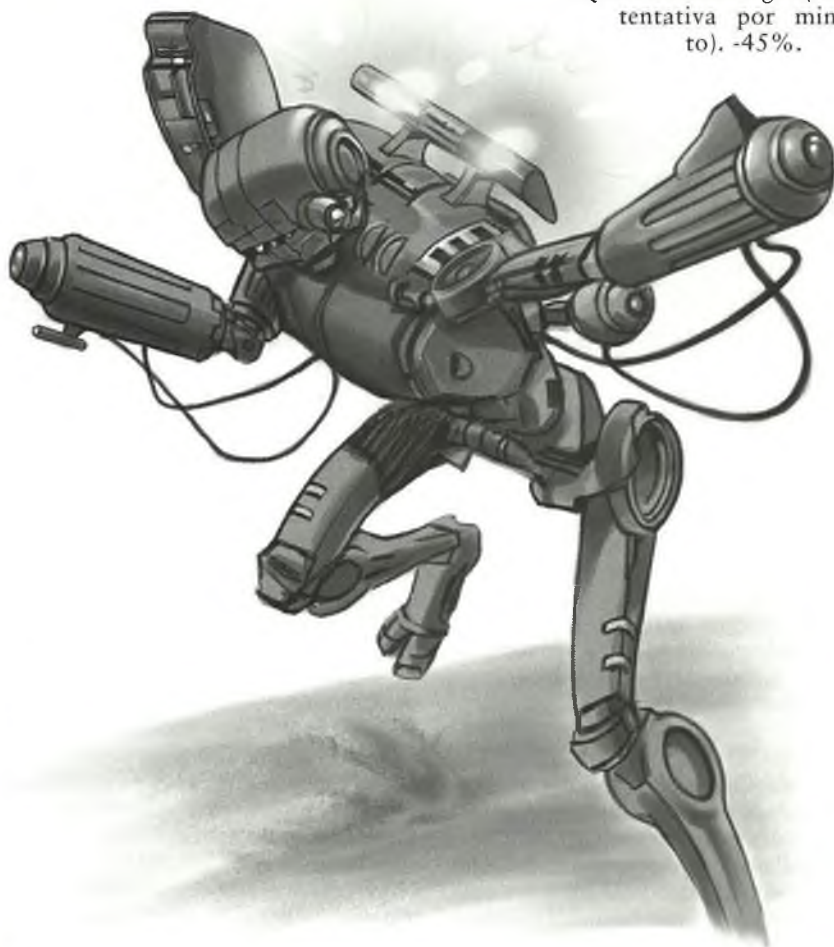
Uma "qualidade" é uma pequena vantagem que vale apenas 1 ponto. As qualidades não podem ser modificadas com ampliações nem limitações e podem ser incluídas no jogo sem afetar seu equilíbrio. No mais, elas usam as mesmas regras que outras vantagens.

O Mestre deve se sentir livre para criar novas qualidades. Nenhuma delas pode fornecer riqueza, status social ou bônus de combate, mas podem conceder um bônus modesto (máximo de +2) a um atributo, perícia ou teste de reação em circunstâncias relativamente raras. O Mestre só deve permitir um bônus mais generoso se ele estiver limitado a situações *extremamente* raras.

Acessórios

O corpo do personagem tem uma ferramenta ou outro instrumento útil (ex.: uma sirene ou um aspirador de pó) embutido, que proporciona benefícios menores (fora de combate) que não são, por sua vez, fornecidos por uma vantagem específica.

Autotranse

O personagem é capaz de entrar em transe à vontade. Isso exige um minuto de concentração total e um sucesso num teste de Vontade com uma penalidade de -1 para cada tentativa adicional por hora. Esse transe concede um bônus de +2 nos testes feitos para contatar espíritos, etc. É necessário um sucesso num teste de Vontade para interromper o transe. Se fracassar, o personagem pode tentar novamente a cada cinco minutos.

Dorminhoco 🜲

O personagem é capaz de cair no sono em qualquer situação, exceto nas mais graves, e de dormir profundamente em meio à maioria dos tumultos. Ele nunca sofre de doenças relacionadas à qualidade do sono, mas — como a maioria das pessoas — ainda consegue perceber e acordar com um tumulto com um sucesso em um teste de IQ; o sucesso é automático se ele tiver Reflexos em Combate.

Estilo

O personagem anda de uma maneira diferente ou possui uma característica vistosa que o difere das massas. Esta qualidade não resulta em um bônus de combate ou reação e o personagem não pode usá-lo para ganhar dinheiro, mas, às vezes, é possível que ele obtenha algum benefício secundário durante o jogo (a critério do Mestre). Exemplo: sua roupa está sempre impecável, mesmo depois de um combate ou de atravessar o rio Nilo a nado; o personagem pode correr, escalar, voar, etc., de salto alto sem sofrer quaisquer penalidades.

Metabolismo Impoluto

O personagem é totalmente *limpo*. Seu corpo produz detritos mínimos e sanitarizado e ele nunca sofre de mau hálito, transpiração excessiva ou problemas de pele. Isso impõe uma penalidade de -1 nas tentativas de rastreá-lo por meio do faro e um bônus de +1 nos testes de reação em ambientes fechados (naves espaciais apertadas, submarinos, elevadores, etc.).

Pelagem

O personagem tem pelos. Isso evita queimaduras de sol. Uma pelagem mais espessa pode justificar os níveis de 1 a 3 em Resistência a Dano (pág. 83) e Tolerância à Temperatura (pág. 96), enquanto que uma "pelagem" hirsuta pode conceder Espinhos (pág. 59). É necessário comprar essas outras características separadamente.

Rosto Sincero

O personagem simplesmente parece honesto, confiável ou, na maioria das vezes, inofensivo. Isso não tem nada a ver com sua reputação junto àqueles que o conhecem ou com quão virtuoso ele *realmente* é! Simplesmente indica que as pessoas que não o conhecem têm uma tendência a apontá-lo como uma pessoa confiável — ou a *não* apontá-lo se estiverem procurando por um criminoso ou desordeiro em potencial. O PdJ não será revistado por agentes da alfândega ou outras autoridades, a menos que eles tenham uma razão para suspeitar dele ou estejam fazendo isso aleatoriamente. Ele recebe um bônus de +1 na perícia Dissimulação quando estiver tentando "parecer inocente".

Sem Ressaca

Não importa o quanto ele bebe, o personagem nunca fica de ressaca. Isso não alivia os resultados de uma intoxicação, apenas elimina efeitos colaterais desagradáveis.

Tolerância ao Álcool

O corpo do personagem digere o álcool com uma eficiência notável. Ele é capaz de beber durante um período indefinido sem sofrer quaisquer efeitos nocivos, contudo, a *bebedeira* o afeta como a qualquer outra pessoa. Ele também recebe um bônus de +2 em todos os testes de HT relacionados ao alcoolismo.

Voz Penetrante

O personagem realmente é capaz de se fazer ouvir! Em situações nas quais ele deseja ser ouvido em meio ao barulho, as outras pessoas recebem um bônus de +3 no teste de Audição. A critério do Mestre, ele também recebe um bônus de +1 nos testes de Intimidação se surpreender alguém com um berro.

MODIFICADORES

Um *modificador* é um traço que pode ser adicionado a uma característica — normalmente uma vantagem — para alterar sua função. Existem dois tipos básicos de modificadores: *ampliações* e *limitações*. As ampliações tornam as características ligadas a elas mais úteis, enquanto as limitações acrescentam restrições adicionais a elas.

Os modificadores ajustam o custo base de uma característica de acordo com seus efeitos. As ampliações *aumentam* o custo e as limitações o *diminuem*. Por exemplo, uma ampliação de +20% aumentaria o custo base em pontos de uma vantagem em 1/5, enquanto uma limitação de -50% reduziria esse custo pela metade.

É possível aplicar qualquer quantidade de modificadores a uma característica. Some seus valores para encontrar o modificador líquido e aplique-o ao custo base da característica. Arredonde o custo resultante para cima, até o próximo número inteiro. Exemplo: uma ampliação de +10%, mais uma de +40%, somada a uma limitação de -30%, mais uma de -45% resultariam em um modificador líquido de -25%. Eles reduziriam o custo de uma vantagem de 10 para 7,5 pontos — que devem ser arredondados para 8.

Os modificadores nunca podem reduzir um custo em mais de 80%. Sempre que isso acontecer, aplique um modificador de -80%. Portanto, independente do número de limitações impostas a uma característica, ela nunca pode ser reduzida a menos que 1/5 de seu custo base.

O Mestre tem a palavra final em relação a quais e como as características podem ser modificadas. Algumas combinações não fazem sentido (imagine Idade Imutável com a limitação Uso Limitado!), outras apresentam um potencial para serem abusadas e ainda existem aquelas que podem não ser adequadas à campanha. Os modificadores percentuais também implicam em mais cálculos. Mestres que preferem manter as coisas mais simples podem acabar proibindo a utilização desses modificadores.

Modificadores Especiais

Muitas vantagens e algumas desvantagens, oferecem "ampliações especiais" e "limitações especiais". Esses modificadores costumam ser adequados apenas às características em questão, nas quais são descritos. No entanto, o Mestre pode optar por atribuir os modificadores especiais de uma característica a outras semelhantes.

Alcance, Área e Duração das Vantagens

Quando se aplica modificadores, às vezes é necessário conhecer o alcance, área de efeito ou duração de uma vantagem para a qual uma ou mais dessas características não foi especificada — por exemplo, quando se aplica uma ampliação que concede alcance a uma habilidade que normalmente não tem esse parâmetro. A menos que a vantagem especifique o contrário, assuma que o *alcance* é 100 metros, a *área* consiste em um círculo de 2 metros de raio (e 3,5 m de altura, se o volume for importante) e a *duração* é de 10 segundos. As exceções estarão anotadas.

AMPLIAÇÕES

É possível aplicar ampliações a vantagens e, mais raramente, a atributos básicos e características secundárias. O Mestre pode até permitir ampliações específicas em certas *perícias*, mas isso é difícil de justificar, a menos que a perícia funcione como uma vantagem (o que às vezes acontece no caso dos não-humanos que possuem perícias raciais inatas).

Acompanhamento

Variável

Os efeitos do ataque do personagem são transportados por um "portador". Utilize isso para representar o veneno em um dardo, um explosivo num projétil perfurante de armadura, etc. Escolha um ataque *diferente* como portador que pode ser tanto um armamento corporal (ex.: Garras ou Dentes) quanto um Ataque Inato (geralmente que causa dano por corte, perfuração ou perfurante).

O ataque de Acompanhamento só determina a quantidade e o tipo de dano. Todos os outros detalhes dependem do ataque portador. O ataque de Acompanhamento só afeta o alvo se o ataque portador também atingi-lo. Se o ataque portador atravessar a RD do alvo, então a RD *não* surte mais efeito sobre o dano causado pelo ataque de Acompanhamento nem sobre eventuais testes de HT.

Se o ataque portador for feito com uma arma natural, como Garras ou Dentes, o Acompanhamento será uma ampliação com valor de +0% (*exceção:* durante um ataque passivo realizado pelo portador, como Espinhos, o Acompanhamento é uma *limitação* de -50%).

Se o ataque portador for um Ataque Inato, o custo do Acompanhamento depende dos modificadores do primeiro ataque. Esse custo é igual à soma dos custos de quaisquer modificadores a seguir que se apliquem ao ataque portador: Alcance Ampliado, Alcance Reduzido, Apenas em Emergências, Apenas Inconsciente, Ataque Corpo a Corpo, Aura, Cone, Emanação, Flutuação, Fogo Contínuo, Gasto Adicional de Tempo, Guiado, Imprecação, Inconstante, Incontrolável, Jato, Recuo Adicional, Requer Preparo, Requer Recarga, Sempre Ativa, Teleguiado e Uso Limitado. Se *nenhum* desses modificadores for aplicado ao ataque portador, o Acompanhamento custa +0%. Observe que o ataque de Acompanhamento em si não pode receber *nenhum* desses modificadores. Isso ocorre apenas com o ataque portador.

O Acompanhamento é um "modificador de penetração": não é possível combiná-lo com outros modificadores do mesmo tipo (embora o ataque portador possa).

Ampliações e Limitações de Ataque

Algumas ampliações e limitações se destinam apenas a Ataque Inato, Atribulação e Retenção e a vantagens modificadas com a ampliação Longa Distância (pág. 107). Elas são chamadas de modificadores de "ataque". Algumas delas apresentam restrições adicionais; ex.: Divisor de Armadura se aplica apenas a Ataque Inato e Atribulação. As ampliações e limitações de ataque são indicadas com o símbolo .

Ativando e Desativando Ampliações

Ao usar uma característica ampliada, é necessário usar *todas* as suas ampliações, a menos que uma em particular — ou a própria característica — permita explicitamente que uma ampliação seja "desativada" (as habilidades adicionais concedidas por muitas ampliações podem não surtir efeito em determinadas situações, mas ainda assim estão sempre *ativadas*). Para conseguir escolher quais ampliações estão "ativadas" num dado momento, adquira Seletividade (pág. 109).

Acurado

+5%/nível

O ataque do personagem é excepcionalmente preciso. Cada bônus de +1 em Precisão constitui em uma ampliação de +5%.

Afeta a Matéria

+40%

A habilidade do personagem afeta alvos substanciais, até mesmo quando ele é insubstancial. Ela também afeta criaturas insubstanciais normalmente (não acrescente essa ampliação a mágicas ou habilidades psíquicas; elas já afetam o mundo material com uma penalidade de -3).

Observação para o Mestre: Esta ampliação é *muito* poderosa. Ela permite que personagens insubstanciais afetem o mundo material sem medo de retaliação. Sinta-se livre para proibi-la, restringi-la a PdMs ou garantir que *vários* inimigos tenham a ampliação Afeta Insubstancial!

Afeta Insubstancial

+20%

A habilidade do personagem afeta alvos insubstanciais, *além* das coisas normais e materiais.

Agente de Contato

+150%

Durante um ataque com Efeito de Área ou Cone, esta habilidade se torna uma *ampliação*. Para maiores informações, consulte a limitação Agente de Contato (pág. 102).

Agente Respiratório

+50%

O ataque precisa ser inalado para surtir qualquer efeito, mas ignora toda RD. Somente Pulmões com Filtro e Não Respira protegem o alvo totalmente — embora um sucesso num teste de Sentidos pode alertar uma vítima do ataque a tempo dela prender o fôlego (v. Prender o Fôlego, pág. 355). Para tornar o ataque menos evidente, adquira Assinatura Discreta (pág. 103).

Esta ampliação só pode ser aplicada à Atribulações ou Ataques Inatos que causam dano por toxina ou fadiga e *precisa* ser combinada com Cone (pág. 104), Efeito de Área (pág. 105) ou Jato (pág. 107). Persistente também (pág. 109) é comum, mas não obrigatório.

Agente Respiratório é um "modificador de penetração"; ele não pode ser combinado com outros modificadores do mesmo tipo, como Acompanhamento (pág. 102).

Agente Sanguíneo

+100%

Durante um ataque com Efeito de Área ou Cone, esta habilidade se torna uma *ampliação*. Para maiores detalhes, consulte a limitação Agente Sanguíneo (pág. 102).

Alcance Ampliado

+10%/nível

O personagem pode acrescentar esta ampliação a qualquer vantagem que tenha um alcance; ex.: Ataque Inato ou Sentido de Monitoramento. Cada nível aumenta o alcance da seguinte forma:

Multiplicador de Alcance	*Modificador*
2x	+10%
5x	+20%
10x	+30%
20x	+40%
50x	+50%
100x	+60%

Os níveis posteriores seguem a mesma progressão de "2-5-10".

Se for aplicado a um ataque à distância, cada nível aumenta 1/2D *e* Max. Também é possível aumentar esses valores individualmente pagando metade do custo (isto é, "1/2D Ampliado" e "Max Ampliado" custam +5%/nível). No entanto, não é possível aumentar 1/2D de modo que ele ultrapasse Max. No máximo, 1/2D pode ser *igual* a Max — o que significaria que o ataque *não* tem alcance 1/2D. No caso de ataques que já se comportam dessa forma, compre Max por +5%/nível.

Área Seletiva

+20%

Esta ampliação pode ser aplicada a qualquer ataque de Efeito de Área (pág. 105) ou Cone (pág. 104). Isso permite ao personagem escolher quais alvos serão realmente afetados dentro da área.

Assinatura Discreta ou Inexistente

+10% ou +20%

Um ataque normalmente tem uma "assinatura": um raio de luz, um som, etc. Se essa informação não for especificada, assuma que essa assinatura é semelhante a um tiro de revólver ou a um trovão — ou seja, um raio brilhante e um estrondo. Esta ampliação torna o ataque menos óbvio.

Assinatura Discreta: O ataque é tão difícil de identificar quanto o som de uma rolha saindo de uma garrafa de *champagne*; ex.: o tiro de uma pistola de ar comprimido. +10%.

Assinatura Inexistente: O ataque é quase totalmente imperceptível; ex.: o dardo de uma zarabatana. Uma alternativa é que ele é impossível se detectar pelos métodos convencionais, mas deixa um rastro mágico ou psíquico. +20%.

Aura

+80%

O ataque do personagem assume a forma de uma aura maligna que afeta qualquer indivíduo tocado por ela (alcance C) ou que tocar nela. Se uma arma atingir o personagem, a aura irá afetá-la. O personagem pode ativar ou desativar essa habilidade no início do seu turno (ou adquira Sempre Ativa, pág. 116). Aura *deve* ser comprada junto com o Ataque Corpo a Corpo (pág. 111) no nível de -30% (alcance C) e não pode apresentar os -5% adicionais de "incapaz de aparar" — uma aura por si só já é incapaz de aparar.

O exemplo clássico de uma Aura é o contorno ígneo que cerca um elemental do fogo. Consulte *Corpo de Fogo* (pág. 263) para saber como isso deve ser anotado.

Barreira

+30% ou +60%

Esta ampliação só pode ser aplicada a ataques que têm Efeito de Área (pág. 105) e Persistente (pág. 109).

Por +30%, o personagem pode usar Efeito de Área como uma barreira formada pela substância ou efeito de sua habilidade. Isso afeta qualquer indivíduo ou objeto que vier a atravessá-la. A barreira apresenta três metros de comprimento e um metro de espessura para cada metro de raio de sua área de efeito.

Por +60%, a barreira tem as mesmas características, mas o personagem pode moldá-la da maneira que quiser.

É necessário definir a barreira como *permeável* ou *rígida:*

Permeável: A barreira é composta de líquido, gás, energia ou um sólido amorfo (ex.: plantas espinhosas). Ela bloqueia a visão e causa dano em qualquer pessoa que tentar ultrapassá-la, mas um intruso é capaz de chegar ao outro lado se não ficar atordoado ou não for noucateado, morto, etc., pelos efeitos da barreira. Qualquer elemento capaz de combater a substância da muralha irá dissipá-la; ex.: a água ou um extintor de incêndio poderiam eliminar uma barreira de fogo.

Rígida: A barreira é composta de um material rígido. Isso é possível apenas para Ataques Inatos que causam dano por contusão, corte, perfuração ou dano perfurante. Cada metro da barreira tem RD 3 e 1/2 PV por dado de dano (arredondado para cima); ex.: um ataque de 6d produz uma barreira com RD 18 e 3 PV. A barreira não causa dano a si mesma, mas o tipo de dano se aplica à lesão causada em qualquer indivíduo que der um encontrão nela.

Base Sensorial

Variável

O ataque é canalizado pelos sentidos da vítima, possibilitando que a RD seja ignorada! É preciso especificar o(s) sentido(s) afetado(s). Exemplos: visão, audição, olfato ou sentidos exóticos, como Detectar. A ampliação custa +150%, mais +50% adicionais para cada sentido afetado depois do primeiro; ex.: Base Visual mais Base Auditiva tem um valor de +200%.

O ataque só afeta indivíduos que usam o sentido visado. Por exemplo, um ataque com Base Visual não afeta uma pessoa cega ou com os olhos fechados ou cobertos e um ataque com Base Olfativa não funciona sob a água ou em um alvo com uma máscara de oxigênio. Vantagens (como Sentido Protegido, pág. 88) e equipamentos que protegem o sentido em questão anulam o ataque completamente ou, no caso de ataques que permitem um teste para resistir (como Atribulações, Imprecações e ataques Resistíveis), concedem um bônus no teste de resistência.

O ataque com Base Sensorial mais comum é uma Atribulação que arruína o sentido no qual se baseia; por exemplo, uma Atribulação (Cegueira; Base Visual) causada por um raio cegante de luz. No entanto, os ataques com Base Sensorial também podem ser letais, como o grito de uma banshee ou o olhar de um basilisco.

Base Sensorial é um "modificador de penetração": não é permitido combiná-lo com outros modificadores do mesmo tipo, como Acompanhamento (pág. 102).

Exceção: É possível combinar Base Sensorial com Imprecação (pág. 106). Nesse caso — ou quando o ataque é adicionado a uma habilidade que já ignora a RD (ex.: Controle da Mente ou Leitura da Mente) — a Base Sensorial se torna uma *limitação.* Ela vale -20% se funcionar contra um único sentido, -15% contra dois sentidos e -10% contra três sentidos. Se funcionar contra mais de três sentidos, não se trata de uma limitação significativa.

Baseado em (Atributo Diferente)

+20%

Esta ampliação só está disponível para habilidades que permitem um teste de resistência contra ST, DX, IQ, HT, Percepção ou Vontade. Ela retira esse teste do atributo ou característica normal e o aplica a outro, especificados no momento em que a ampliação é escolhida. Isso é considerado uma ampliação porque permite que o personagem aprimore a habilidade a fim de torná-la mais eficaz contra alvos com fraquezas conhecidas.

um teste de DX ou IQ. O dano por fadiga ou toxina pode exigir a aplicação de remédios ou cuidados médicos (utilize a perícia Medicina). Os detalhes ficam a cargo do Mestre.

O valor básico desta ampliação depende do intervalo do dano.

Intervalo	*Modificador*
1 segundo	+100%
10 segundos	+50%
1 minuto	+40%
1 hora	+20%
1 dia	+10%

Os ataques que provocam queimadura ou corrosão não devem ter intervalos superiores a 10 segundos. A critério do Mestre, um indivíduo que sofrer dano em intervalos de um segundo pode ser forçado a fazer uma Verificação de Pânico!

Multiplique o custo acima pelo número de ciclos após o primeiro. O Mestre deve considerar a possibilidade de restringir muitos ciclos para ataques que causam menos que 1d ponto de dano.

Os ataques Cíclicos geralmente são Resistíveis (pág. 116); nesse caso, é permitido um teste de resistência adicional para cada ciclo, sendo que um sucesso evita qualquer dano subsequente. Se o ataque for Resistível, reduza o custo de Cíclico pela *metade*.

Alguns ataques Cíclicos são contagiosos. Depois de contaminada, a vítima pode, inadvertidamente, infectar outras pessoas como descrito em *Enfermidades* (pág. 442). Isso aumenta o custo *final* da ampliação após a aplicação de todos os outros fatores: +20% no caso de um ataque "levemente contagioso" ou +50% para um "altamente contagioso".

Esses fatores são cumulativos. Por exemplo, uma doença resistível com 31 ciclos diários custaria +10% x 30 x 1/2 = +150%. Se também for altamente contagiosa, ela custaria +200%.

Cíclico

Variável

Esta ampliação só está disponível para Ataques Inatos que causam dano por queimadura, corrosão, fadiga ou toxina. Ela representa um ataque que se mantém na vítima: ácido, doença, fogo líquido, veneno, etc. (para ataques que se mantêm no ambiente, consulte Persistente, pág. 109).

Um ataque Cíclico causa o dano normal, mas, uma vez que o alvo foi exposto, o dano se *repete* depois de um intervalo de tempo! Todos os modificadores de penetração (ex.: Contato ou Acompanhamento) ainda se aplicam; exemplo, um ataque Cíclico com Acompanhamento continua ignorando a RD. Ainda pior: a vítima não consegue recuperar o PV ou PF perdido devido a um ataque Cíclico enquanto o mesmo não parar de causar dano!

O jogador precisa especificar um conjunto de circunstâncias razoavelmente comuns que interrompe qualquer dano adicional causado pelo ataque. Exemplo: para interromper o dano cíclico causado por corrosão ou queimadura, a vítima precisa se lavar para tirar o ácido da pele ou rolar no chão para extinguir as chamas, o que demora um segundo ou mais e exige

Cone

Variável

O ataque do personagem se espalha de modo a afetar todos que se encontram em uma área em forma de cone. Os cones usam regras especiais; consulte *Ataques de Área e de Propagação* (pág. 413). Decida a largura máxima do cone, em metros, quando estabelecer o alcance máximo do ataque. Esta ampliação custa +50%, *mais* +10% para cada metro da largura máxima.

Não é possível combinar Cone com Acurado, Ataque Corpo a Corpo, Aura, Efeito de Área, Emanação, Fogo Contínuo, Impreciso ou Jato.

Cósmica

Variável

A habilidade do personagem funciona num "nível superior" ao comum do cenário. Isso permite que ela funcione em quaisquer circunstâncias e possivelmente ignore até mesmo os poderes inimigos! O valor da ampliação depende da característica subjacente:

Ataque com efeito especial prolongado. O ataque do personagem tem um efeito duradouro que só pode ser contra-atacado por outro Poder Cósmico; ex.: um Ataque Inato flamejante que causa incêndios que não podem ser extintos com água ou um Ataque Inato tóxico que causa um dano Cíclico (mais adiante) que não pode ser curado pela tecnologia médica. Isso *não* anula a proteção do alvo! A RD continua afetando o Ataque Inato, ainda é permitido um teste de HT no caso de um ataque Resistível (pág. 116), etc. +100%.

Ataque irresistível. O ataque do personagem *anula* a proteção do alvo; ex.: um Ataque Inato que ignora a RD ou um Controle da Mente que ignora o Escudo Mental. O alvo ainda pode tentar usar uma defesa ativa contra o ataque, se isso for apropriado. Não é possível combinar esta ampliação com outros "modificadores de penetração", como Acompanhamento (pág. 102). +300%.

Defesa ou contramedida. A característica defensiva em questão concede normalmente seus benefícios contra habilidades ofensivas modificadas com a ampliação Cósmica. +50%.

Uma habilidade que não seja um ataque ou defesa. A habilidade do personagem não sofre as restrições de sempre. *Exemplo:* uma vantagem Cura capaz de eliminar doenças "incuráveis", uma Insubstancialidade que permite que o personagem atravesse barreiras que normalmente bloqueariam outros seres insubstanciais ou uma Metamorfose imune à anulações causadas por influências externas. +50%.

Custo em Pontos de Fadiga Reduzido

+20%/nível

Esta ampliação só pode ser aplicada a habilidades que custam PF (nunca junto com o modificador especial "Normalmente Ativada"). É possível comprá-la quantas vezes quiser. Cada nível reduz em 1 PF o custo da habilidade em questão. Se for possível "manter" a habilidade gastando pontos de fadiga regularmente, o custo dessa manutenção também é reduzido da mesma forma.

De Cima

+30%

O ataque altera seu ângulo para atingir um lado diferente do alvo — geralmente a parte superior. Ele evita qualquer esconderijo que não tenha proteção por cima e anula as penalidades de ataque para atingir alvos que se encontrem ajoelhados, deitados, agachados ou sentados. (Se o personagem já se encontrar acima ou abaixo do alvo, ajuste a ampliação de acordo.) Use esta ampliação para representar uma chuva de fogo, um míssil que sobe e depois desce no último instante, uma granada que explode no ar, etc.

Ao usar uma característica ampliada, é necessário usar todas as suas ampliações, a menos que uma em particular — ou a própria característica — permita explicitamente que uma ampliação seja "desativada"

Divisor de Armadura

Variável

O ataque do personagem é capaz de perfurar blindagens com mais eficiência do que indica seu dano básico.

Divisor de Armadura	*Modificador*
(2)	+50%
(3)	+100%
(5)	+150%
(10)	+200%

Somente Ataques Inatos e Atribulações podem ter esta ampliação. Divisor de Armadura é um "modificador de penetração": não é possível combiná-lo com outros modificadores do mesmo tipo, como Acompanhamento (pág. 102) e Agente de Contato (pág. 102).

Efeito Colateral

Variável

Esta ampliação só pode ser aplicada a um Ataque Inato e ao modificador de penetração Divisor de Armadura. Se *qualquer* parte do dano ultrapassar a RD, o alvo precisa obter um sucesso em um teste de HT com uma penalidade de -1 para cada 2 pontos de dano penetrante, ou sofrer um "efeito colateral".

Escolha os efeitos colaterais dentre os descritos em Atribulação (pág. 44). Entre as opções válidas se incluem atordoamento, Desvantagem, Incapacitar e Penalidade em Atributo. O custo do Efeito Colateral é de +50%, *mais* o custo das ampliações de Atribulação. Por exemplo, um atordoamento teria um custo de +50% enquanto que a Desvantagem (Cegueira) teria um custo de +100%.

É possível especificar mais de um efeito colateral. Se a vítima tiver direito a apenas um teste de resistência contra todos eles, considere-os como uma ampliação única e some os custos. Se a vítima tiver que resistir a cada efeito individualmente, compre um Efeito Colateral diferente para cada um deles.

O atordoamento passa normalmente, enquanto que os outros efeitos duram (20 - HT) minutos (mínimo de 1 minuto). Se a ampliação Incapacitação for combinada com outros efeitos, estes duram (20 - HT) minutos depois que terminar a Incapacitação.

Efeito de Área

+50%/nível

A habilidade funciona como um poder de área, em vez de afetar um único alvo. Qualquer coisa que se encontrar na área sofre o dano do ataque ou outros efeitos. Se o ataque fracassar, utilize as regras de dispersão (pág. 414) para descobrir o centro da área. Defesas ativas não protegem contra um ataque de área, mas as vítimas podem tentar se esconder, se esquivar ou sair do local. Para maiores informações, consulte *Ataques de Área e de Propagação* (pág. 413).

Raio	*Modificador*
2 metros	+50%
4 metros	+100%
8 metros	+150%
16 metros	+200%

Níveis superiores continuam dobrando o raio. Se aplicada a uma vantagem que *já* tem um efeito de área, cada nível dobra o raio desse efeito.

Efeito de Área é um pré-requisito para Área Seletiva (pág. 103), Bombardeio (pág. 111), Emanação (pág. 112), Mobilidade (pág. 108) e Persistente (pág. 109).

Flutuação

+20%

O personagem pode acrescentar esta ampliação a qualquer ataque com Persistente (pág. 109) ou Retardo (pág. 109). A jogada de ataque inicial posiciona o efeito. Em seguida, ele flutua a partir desse ponto junto com o vento, correntes marinhas, vento solar, etc., da maneira que for apropriada. Use esta ampliação para gases venenosos, bolas de fogo, minas flutuantes e assim por diante.

Fogo Contínuo

Variável

A Cadência de Tiro (CdT) básica de um Ataque Inato é de 1. Consulte a tabela a seguir para encontrar o custo de uma CdT superior:

CdT	*Custo*
2	+40%
3	+50%
4-7	+70%
8-15	+100%
16-30	+150%
31-70	+200%
71-150	+250%
151-300	+300%

Duas opções especiais estão disponíveis para os ataques com esta ampliação:

Fogo Seletivo: O personagem pode designar um ataque de CdT 5+ como um ataque com Fogo Seletivo, permitindo um ataque de CdT 1-3. Isso custa +10%.

Projétil Múltiplo: Depois do ataque, cada tiro se divide em vários projéteis, como o disparo de uma espingarda ou um relâmpago bifurcado. Expresse essa característica como um modificador na CdT; por exemplo, CdT 3x4 significa que em um ataque até três tiros disparados se dividem em quatro projéteis individuais. O custo do modificador se baseia na CdT vezes o multiplicador; ex.: CdT 3x4 custa o mesmo que CdT 12.

Guiado ou Teleguiado

Variável

O personagem pode guiar seus ataques — ou eles podem se "guiar" sozinhos! Utilize esta ampliação para criar mísseis teleguiados e efeitos sobrenaturais, como azagaias mágicas que buscam o alvo.

Guiado: O personagem direciona o ataque utilizando sua própria habilidade. Isso permite a ele ignorar todas as penalidades de *distância*! Se o alvo se encontra tão longe que é necessário utilizar vários turnos para alcançá-lo (v. a seguir), o personagem precisa fazer uma manobra Concentrar a cada turno. Se ele perder o alvo de vista enquanto o ataque estiver a caminho, o ataque fracassa automaticamente. +50%.

Teleguiado: O ataque se direciona sozinho. Decida sobre a maneira como ele busca o alvo: por meio de visão comum ou vantagem sensorial, como Detectar (pág. 53), Infravisão (pág. 65), Sentido de Monitoramento (pág. 87), Sentido de Vibração (pág. 88) ou Visão Noturna (pág. 97). O ataque utiliza esses sentidos se houverem modificadores de combate; ex.: um radar ignora a escuridão, mas pode ser danificado. Para "travar a mira" no alvo, o personagem precisa Apontar para ele e fazer um teste de habilidade sem modificadores. O personagem não deve usar seu próprio NH para atingir o alvo, mas sim o NH do ataque que é igual a 10 — mais Precisão, se ele obteve sucesso em seu próprio teste de habilidade — e ignore todas as penalidades de distância. O custo básico da ampliação Teleguiado é de +50%, *mais* 1% para cada ponto que o dispositivo orientado custaria se fosse comprado como uma vantagem (sem quaisquer modificadores); ex.: a Infravisão custa 10 pontos, portanto, Teleguiado (Infravisão) custa +60%. Um dispositivo que usa a visão comum utiliza o valor básico de +50%.

Um ataque Guiado ou Teleguiado com uma indicação de 1/2D deve ser compreendida como a *velocidade* do ataque em metros/segundo. O ataque pode acertar um alvo situado a até 1/2D de seu alcance no turno em que é lançado. São necessários turnos adicionais para alcançar alvos mais distantes. *Não* reduza o dano pela metade, mas adie a jogada de ataque até ele atingir o alvo.

Para maiores informações, consulte *Armas Guiadas e Teleguiadas* (pág. 412).

Imprecação

Variável

O ataque do personagem não é um ataque à distância convencional; ele funciona mais como uma mágica Comum (pág. 239). Ele não tem os parâmetros Mau Funcionamento, 1/2D, Max, Prec, CdT, Tiros e Recuo e não pode ter nenhuma ampliação ou limitação que modifique esses valores. Ainda mais importante: a RD do alvo *não tem nenhum efeito* sobre o dano, teste de resistência ou outros efeitos do ataque!

A Imprecação exige uma manobra Concentrar, em vez de Atacar, para ser utilizada. Ela pode visar qualquer vítima que se encontre no campo de visão do personagem ou que possa ser percebida com clareza. Para determinar se o ataque atingiu o alvo, o personagem deve fazer um teste contra sua Vontade, aplicando as penalidades de distância detalhadas a seguir. O inimigo pode fugir; nesse caso, transforme o ataque numa Disputa Rápida de Vontade — o personagem precisa *vencer* para afetar a vítima.

Quando estiver ampliando uma Atribulação, a Disputa Rápida descrita acima *substitui* o teste de resistência usual. O personagem faz o teste contra sua Vontade, enquanto o alvo usa a HT — ou um atributo diferente se o ataque tiver Baseado Em (Atributo Diferente) — modificada como sempre de acordo com a Atribulação. Por exemplo, uma Atribulação que permite um teste de HT-1 para resistir ao ataque resulta em uma Disputa Rápida entre a Vontade do personagem e a HT-1 do alvo.

O valor da Imprecação depende dos modificadores de distância utilizados. Se quiser adotado uma penalidade de -1 para cada metro da distância — como acontece com as mágicas Comuns — a ampliação custa +100%. Se adotar as penalidades de distância da *Tabela de Tamanho e Velocidade/Alcance* (pág. 550), ela custa +150%. Se adotar as penalidades descritas no quadro *Modificadores de Longa Distância* (pág. 241), ela custa +200%.

A Imprecação é um "modificador de penetração"; ela não pode ser combinada com outros modificadores do mesmo tipo, nem com modificadores que se aplicam apenas aos ataques à distância convencionais.

Interligação

+10% ou +20%

O personagem é capaz de utilizar duas ou mais vantagens ao mesmo tempo, como se fossem uma só. Por +10%, suas habilidades ficam interligadas permanentemente, resultando em um único poder, e devem ser utilizadas em conjunto — ele *não é capaz* de usá-las separadamente. Por +20%, também será possível usá-las separadamente. É preciso adicionar esta ampliação a *todas* as habilidades que desejar interligar.

Se transformar dois ataques em um e atribuir Mau Funcionamento, 1/2D, Max, Prec, CdT, Tiros e Recuo idênticos a eles, então eles podem ser considerados como um ataque *único* com apenas uma jogada de ataque, embora exijam testes separados de avaliação de dano. Isso não é a mesma coisa que a ampliação Acompanhamento (pág. 102)!

Jato

+0%

O ataque é um jato contínuo, como um lança-chamas. Trate-o como uma arma branca com um alcance muito elevado, em vez de uma arma de combate à distância. Não aplique penalidades devido à distância e velocidade do alvo.

Um ataque com Jato não tem Prec e tem 1/2D 5 e Max 10, em vez de seu alcance usual. A ampliação Alcance Ampliado aumenta esse valor em 100%/nível, em vez de seus efeitos normais.

Jato é incompatível com Acompanhamento, Armas Brancas, Aura, Cone, Efeito de Área e Fogo Contínuo.

Longa Distância

+40%

Esta ampliação concede alcance a uma vantagem que normalmente afeta uma área imediata ou que depende do toque para afetar outras pessoas. Via de regra, ela concede 1/2D 10, Max 100, Prec 3, CdT 1, Tiros N/A e Recuo 1. A duração é de 10 segundos, a menos que a habilidade indique outra duração (como Neutralizar ou Possessão), ou é instantânea (como em Cura) e o personagem não pode utilizá-la novamente

até que todos os seus efeitos tenham se esgotado. É possível aplicar outros modificadores para alterar os parâmetros do ataque à distância e sua duração.

Esta ampliação normalmente está limitada a Abafador de Mana, Ampliador de Mana, Cura, Estática Psíquica, Neutralizar e Possessão. O Mestre tem liberdade para permiti-la em outras características, mas ela *nunca* deve modificar artilharia corporal (como Golpeadores ou Mordida de Vampiro) ou habilidades que já têm alcance.

Mobilidade

+40%/nível

Esta ampliação só pode ser aplicada a um ataque que tenha as ampliações Efeito de Área (pág. 105) *e* Persistente (pág. 109). A área de efeito se move sob o comando do personagem. O Deslocamento é igual ao nível da ampliação (Deslocamento 1 por +40%, Deslocamento 2 por +80% e assim por diante) e não pode exceder o alcance Max do ataque.

Para mover a área de efeito, o personagem tem que realizar uma manobra Concentrar. Para tornar essa região móvel independente, acrescente Teleguiado (fazendo com que ela ataque o alvo válido mais próximo) e possivelmente Área Seletiva (buscando apenas inimigos). Compre essas ampliações *duas vezes* se quiser que elas se apliquem tanto à jogada de ataque inicial quanto à área de efeito resultante.

Mobilidade é mutuamente excludente com Flutuação (pág. 106).

Modificadores de Dano

Variável

O personagem pode aplicar um ou mais dos modificadores que veremos a seguir a um Ataque Inato para diferenciar ainda mais o dano causado.

Explosão (exp)

+50%/nível

O ataque produz uma explosão no ponto de impacto (se o alvo não tiver sido atingido, verifique os estilhaços; v. pág. 414). O alvo sofre dano normalmente; qualquer item que se encontre por perto sofre "dano colateral" equivalente ao dano básico dividido por 3 x a distância em metros a partir da explosão. Se o ataque também tiver um Divisor de Armadura (pág. 105), ele *não* se aplica ao dano colateral.

É possível adquirir até dois níveis adicionais de Explosão para obter um efeito que não é tão afetado pela distância. O segundo nível divide o dano básico por 2 x a distância em metros a partir da explosão e custa +100%; o terceiro nível divide o dano distância em metros a partir da explosão e custa +150%.

A Explosão geralmente está limitada a ataques por contusão ou queimadura, mas o Mestre pode permitir outras combinações.

Para maiores informações sobre esta ampliação, consulte *Explosões* (pág. 414).

Fragmentação (frag)

+15% por dado

Este ataque espalha fragmentos que causam dano no momento do impacto. Decida a quantidade de dados de dano de fragmentação e anote-a entre parênteses após o dano básico do ataque. Todas as pessoas que estiverem dentro de um raio de 5 metros por dado de dano de fragmentação sofrem um ataque com um NH efetivo de 15, modificado pela penalidade de distância a partir do ponto de impacto; consulte *Dano de Fragmentação* (pág. 414).

Os fragmentos causam dano por corte. Se você acrescentar Fragmentação a um ataque por queimadura ou a um ataque com a ampliação Incendiário (a seguir), os fragmentos serão incendiários sem nenhum custo adicional. Se você aplicar essa característica a um ataque com Acompanhamento (pág. 102), a penetração indica que os fragmentos atingem automaticamente o alvo inicial, e ninguém mais. Fragmentação costuma acompanhar Explosão (acima), mas isso não é obrigatório.

Esta ampliação custa +15% por dado de dano de fragmentação. Um dano equivalente a [2d] ou [3d] é típico de uma explosão causada por uma granada. O dano máximo de fragmentação é de [12d] ou o dano básico do ataque, o que for *menor*.

Fragmentos Quentes: Os fragmentos causam dano por queimadura com os modificadores Cíclico (seis ciclos de 10 segundos) e Divisor de Armadura (0,2), em vez de dano cortante. O custo permanece inalterado.

Incendiário (inc)

+10%

Um Ataque Inato que *não causa* dano por queimadura pode ser Incendiário. Isso concede ao dano um efeito inflamável secundário que pode atear fogo em materiais voláteis (combustível e outras substâncias inflamáveis).

Perigo

Variável

O personagem pode atribuir *uma* das ampliações a seguir a um Ataque Inato que causa dano por fadiga: Afogamento, +0%; Congelamento, +20%; Desidratação, +20%; Falta de Sono, +50%; Fome, +40%; ou Sufocamento; +0%. Trate a perda de PF causada pelo ataque de mesma forma que a perda de PF causada pelo perigo associado para *todos* os propósitos, inclusive a recuperação (consulte o Capítulo 14).

As características que defendem o alvo do perigo em questão também o protegem deste dano. Exemplo: um ataque com Fome causaria uma perda de PF que poderiam ser recuperados por uma refeição; contudo, um personagem que Não Come nem Bebe seria imune a esse ataque.

Projeção Dupla (pdp)

+20%

Este modificador permite que um ataque por contusão ou corte provoque uma projeção duas vezes mais intensa que a normal; consulte *Projeção* (pág. 378).

Radiação (rad)

+25% ou +100%

O ataque irradia o alvo. A avaliação de dano é feita normalmente, mas, independente de atravessar a RD ou não, o ataque causa 1 rad por ponto de dano básico causado. Para maiores informações sobre os efeitos da radiação consulte *Radiação* (pág. 435). No caso de um ataque tóxico, a radiação *substitui* o dano normal e a ampliação custa +25%; isso é típico de uma radioatividade "comum". No caso de um ataque por queimadura, a radiação é aplicada *em adição* ao dano normal e a ampliação vale +100%; utilize essa opção para lidar com feixes de partículas. Outros tipos de dano não podem receber esta ampliação.

Sobretensão (sob)

+20%

O ataque produz uma sobretensão ou pulso elétrico que pode desabilitar aparelhos eletrônicos ou qualquer outra coisa com a desvantagem Elétrico (pág. 136).

Trauma por Impacto Duplo (tid)

+20%

Disponível para Ataques Inatos que causam dano por queimadura, corrosão, corte, perfuração ou perfurante. Os ataques por queimadura ou corrosão ampliados dessa maneira causam a perda de 1 PV de trauma por impacto para cada 10 pontos de dano básico resistido por uma armadura flexível. Os ataques por corte, perfuração e perfurante com essa ampliação causam o mesmo trauma por impacto que um ataque por esmagamento: 1 PV de trauma por impacto para cada 5 pontos de dano básico resistido por uma armadura flexível.

Persistente

+40%

Esta ampliação só pode ser aplicada a um ataque com Efeito de Área (pág. 105). Isso faz com que a área de efeito permaneça imóvel durante 10 segundos, causando dano (ou atacando e *possivelmente* causando dano, se comprada junto com Bombardeio, pág. 111) em qualquer indivíduo que entrar ou passar por ela. Utilize Prazo Estendido para aumentar a duração desse efeito.

Prazo Estendido

Variável

Esta ampliação aumenta a duração normal da habilidade do personagem. A "Nova Duração Máxima" é um múltiplo da duração original (ou a torna permanente).

Múltiplo	*Modificador*
3x duração	+20%
10x duração	+40%
30x duração	+60%
100x duração	+80%
300x duração	+100%
1.000x duração	+120%
Permanente*	+150%

* É preciso especificar um conjunto razoável de condições possíveis para dissipar o efeito (ou curá-lo, no caso de habilidades como Atribulação e Controle da Mente). O Mestre decide o que é "razoável". Se *não* houver uma maneira de encerrar o efeito, a ampliação deve custar +300%. Para evitar que os PdJs concedam vantagens gratuitas uns aos outros, talvez o Mestre prefira proibir esse nível de Prazo Estendido para as Atribulações com o modificador Vantagem:

Para acrescentar Prazo Estendido a um ataque, ele deve ter Aura, Barreira ou Persistente *ou* permitir especificamente esta ampliação. Também é possível acrescentar Prazo Estendido a qualquer vantagem que apresente a ampliação Longa Distância (pág. 107).

Se a característica modificada apresentar múltiplas facetas com durações diferentes, é preciso especificar qual delas está sendo estendida. Por exemplo, uma nuvem de gás sonífero poderia receber essa ampliação para prolongar a duração do sono ou o tempo de existência da nuvem; se quiser as duas coisas, compre a ampliação duas vezes.

Retardo

Variável

Esta ampliação retarda os efeitos de um ataque até depois que o personagem atingir o alvo. Isso permite que ele simule bombas-relógio e coisas semelhantes. É *preciso* especificar alguma forma de neutralizar o efeito antes que ele ocorra. Defina esses detalhes junto com o Mestre.

Um retardo *fixo* (ex.: 2 segundos) tem um custo adicional de 0%.

Um retardo *variável* custa +10% se o personagem puder ajustá-lo para qualquer momento entre "sem retardo" e 10 segundos, ou +20% se for possível ajustá-lo para um período superior (minutos, horas, dias...). É preciso definir o retardo *antes* de fazer o teste para atingir o alvo.

Retardo Induzido: Em vez de um retardo de tempo, os efeitos são induzidos por uma ação simples: um sinal de rádio, toque, pressão, um objeto de metal passando a menos de um metro, etc. Especifique o meio de indução quando comprar o ataque. +50%.

Seletividade

+10%

Esta ampliação permite ativar e desativar à vontade as ampliações de uma determinada vantagem. Por exemplo, se tiver um ataque com Efeito de Área, o personagem pode desativar essa ampliação para afetar apenas uma pessoa. O jogador deve especificar quais ampliações deseja ignorar *antes* de ativar a habilidade. Se ele não especificar nada, obviamente supõe-se que ele estará sempre utilizando todas as ampliações disponíveis.

Ao permitir que o personagem escolha quais ampliações deseja usar, a Seletividade possibilita versões múltiplas da mesma habilidade sem que seja preciso comprá-la várias vezes. Isso pode ser extremamente útil quando se estiver criando um super-herói igual aos dos quadrinhos!

Sintomas

Variável

Sintomas são efeitos que ocorrem se o dano cumulativo (perda de PV ou PF) causado pelo Ataque Inato ampliado exceder uma fração do PV ou PF básico da vítima. A vitima *não* tem direito a um teste de HT para resistir os efeitos de Sintomas! O Mestre deve considerar a possibilidade de limitar os Sintomas a ataques que causam 1d ponto de dano ou menos.

Escolha os Sintomas a partir dos seguintes efeitos, descritos como ampliações para Atribulação (pág. 44): Desvantagem, Irritante, Penalidade em Atributo, Vantagem e Vantagem Anulada. Se o limiar do Sintoma for de 2/3 do PVInicial da vítima, utilize o custo apresentado em Atribulação; se for de 1/2 do PVInicial, *dobre* o custo; se for 1/3, *triplique* o custo.

Exemplo: Cegueira vale +50% como uma Atribulação, mas como um Sintoma que ocorre quando a vítima perde metade dos seus PVInicial com um Ataque Inato ela vale +100%.

Ao contrário das Atribulações, os Sintomas só são anulados quando o dano que os causou for curado. No exemplo anterior, a Cegueira só passaria depois que a vítima ficar com mais da metade dos PV.

Um Ataque Inato pode causar vários Sintomas, representando os efeitos diversos que podem ocorrer em diferentes limiares de dano.

Subaquático

+20%

Pressupõe-se que os ataques são úteis no ar ou no vácuo e se tornam inúteis em líquidos. Esta ampliação permite que um ataque funcione sob a água com 1/10 do alcance.

Tempo Reduzido

+20%/nível

Esta ampliação só pode ser aplicada às habilidades que exigem algum tempo para serem ativadas. É possível comprá-la quantas vezes quiser. Cada nível reduz pela metade o tempo necessário para utilizar a habilidade (arredondado para cima). Depois que o tempo é reduzido a um segundo, o próximo nível da ampliação irá torná-la *instantânea* e ela será utilizada como uma ação livre.

Observe que *não* é possível adicionar Tempo Reduzido a poderes de ataque, a características que já possuem modificadores especiais que manipulem o tempo de ativação ou à Aptidão Mágica (para reduzir o tempo de conjuração).

Variável

+5%

O personagem é capaz de enfraquecer seu ataque. Por exemplo, se tiver um Ataque Inato que normalmente causa 3d pontos de dano, ele pode reduzi-lo para 1d ou 2d. É necessário indicar isso antes de fazer a jogada de ataque.

LIMITAÇÕES

É possível aplicar limitações a praticamente *qualquer* característica (mas, da mesma maneira que acontece com as ampliações, as perícias normalmente ficam de fora). Quando se aplica uma limitação a uma desvantagem, seu valor *como desvantagem* é reduzido; ex.: uma limitação de -10% aplicada a uma desvantagem de -25 pontos se transformaria em uma característica de -22,5 pontos — que deve ser arredondada para -22. As desvantagens limitadas valem menos pontos, pois afetam o personagem em circunstâncias mais restritas.

Lembre-se que, independente da quantidade de limitações adquiridas, os modificadores nunca podem reduzir o custo de uma característica em mais de 80%. Sempre que isso acontecer, aplique somente um modificador de -80%.

Acesso

Variável

Acesso é uma limitação generalizada que faz o personagem sofrer qualquer tipo de restrição não especificado em nenhum outro lugar. Ela está dividida em duas categorias amplas: uma limita os *alvos* que podem ser afetados pela habilidade, enquanto a outra limita as *situações* nas quais ela funciona.

Se a habilidade só pode afetar alguns alvos, a limitação depende da frequência do grupo alvo. "Apenas em mulheres", "Apenas em homens" ou qualquer outra coisa que cubra cerca da metade da população vale -20%. "Apenas em Eletricidade" ou "Apenas em Máquinas" vale -20% em um cenário tecnológico. "Apenas em criaturas marinhas" vale -30% a não ser que a campanha seja ambientada em um mundo que tem sua maior parte coberta pela água — nesse caso, a limitação não vale mais que -10%. "Apenas em Alienígenas" vale -30% ou -40%, dependendo do mundo. "Apenas em Psis" vale -50% na maioria dos cenários. "Exceto em ruivos" é a mesma coisa que "Afeta todo mundo, exceto ruivos" e vale -10%.

O mesmo padrão se aplica às limitações baseadas em uma situação. "Apenas de dia" ou "Apenas de noite" vale -20%. "Apenas sob a luz direta do sol" vale -30%. "Apenas na água" vale -30% na Terra, mas pode valer mais em um planeta deserto e menos em um mundo oceânico. "Apenas na lua cheia" ou "Apenas durante a lua nova" vale -40%. E "Inútil sob pressão" tem um valor colossal de -60%, pois torna a habilidade completamente inútil na maioria das aventuras.

Também é possível vincular uma situação de Acesso às ações do personagem. Quanto mais incomum, difícil e detestável for a ação exigida, maior será o valor da limitação. Alguns exemplos:

Apenas em uma forma corporal alterada (Invisível, Insubstancialidade, etc.): *-10%*.
Apenas enquanto toca trombeta: *-20%*.
Apenas enquanto voa, Apenas enquanto nada, Apenas em transe hipnótico: *-30%*.
Apenas em uma de múltiplas personalidades: *-40%*.

Em todos esses casos, se a habilidade for enfraquecida (metade do poder), em vez de inutilizada, reduza o valor da limitação pela *metade*.

É possível aplicar limitações a praticamente qualquer característica Quando se aplica uma limitação a uma desvantagem, seu valor como desvantagem é reduzido. As desvantagens limitadas valem menos pontos, pois afetam o personagem em circunstâncias mais restritas.

O Mestre não deve permitir limitações de Acesso sem sentido. Por exemplo, comprar uma habilidade útil junto com a limitação "Apenas em amigos" não melhora o custo. No entanto, comprá-la junto com "Apenas em inimigos" seria interessante! Da mesma forma, o Mestre deve rejeitar qualquer limitação proposta que já esteja implícita na habilidade. Por exemplo, "Apenas enquanto voa" não é em uma restrição aceitável para Deslocamento Ampliado (Ar).

Agente de Contato

-30% (ou +150%)

O ataque tem que tocar na pele nua ou vestimentas porosas para causar *algum* efeito. Qualquer RD *sempre* inutiliza o ataque.

Esta limitação é destinada a Atribulações e Ataques Inatos que causam dano por fadiga ou toxina. Adotada em conjunto com Aura (pág. 103), ela pode representar um ataque "contagioso" que se dissemina por meio do contato com a pele.

Exceção: Se o ataque também tiver Cone (pág. 104) ou Efeito de Área (pág. 105), o Agente de Contato ignora *toda* a RD. Nesse caso, somente alvos com a vantagem Lacrado (pág. 68) estarão imunes. Essa habilidade poderosa converte o Agente de Contato em uma ampliação de +150% quando combinada com Cone ou Efeito de Área!

Agente de Contato é um "modificador de penetração": ele não pode ser combinado com outros modificadores do mesmo tipo, como Acompanhamento (pág. 102).

Agente Sanguíneo

-40% (ou +100%)

O ataque precisa atingir uma membrana mucosa (olhos, boca aberta, nariz, etc.) ou uma ferida aberta para surtir *algum* efeito. Qualquer RD *sempre* inutiliza o ataque.

Esta limitação é destinada a Atribulações e Ataques Inatos que causam dano por fadiga ou toxina. Ela é especialmente apropriada para jatos ou cuspes venenosos. Em conjunto com Aura (pág. 103), ela também pode representar um ataque realizado por meio de um contato físico íntimo.

Exceção: Se o ataque também tiver Cone (pág. 104) ou Efeito de Área (pág. 105), o Agente Sanguíneo funciona como descrito anteriormente e também quando inalado (como Agente Respiratório, pág. 102); e também ignora *toda* a RD. Nesse caso, somente alvos com a vantagem Lacrado (pág. 68) — ou alvos com uma dentre Não Respira (pág. 73) ou Pulmões com Filtro (pág. 81) *e* Membrana Nictitante (pág. 69) ou Visão Protegida (pág. 89) — estão imunes. Essa habilidade poderosa converte o Agente Sanguíneo em uma *ampliação* de +100% quando combinada com Cone ou Efeito de Área!

Agente Sanguíneo é um "modificador de penetração": ele não pode ser combinado com outros modificadores do mesmo tipo, como Acompanhamento (pág. 102).

Alcance Reduzido

-10%/nível

Esta limitação pode ser acrescentada a qualquer vantagem que tenha um

alcance; ex.: Ataque Inato ou Sentido de Monitoramento. Ela pode ser comprada em três níveis, dependendo do divisor do alcance:

Divisor do Alcance	*Modificador*
2	-10%
5	-20%
10	-30%

Se aplicado a um ataque à distância com a característica 1/2D, cada nível reduz tanto 1/2D *quanto* Max. Também é possível reduzir apenas o 1/2D (isto é, "1/2D Reduzido", que vale -5%/nível). Não é possível diminuir Max separadamente.

Regra Opcional: Ampliações Limitadas

Com a permissão do Mestre, é possível acrescentar uma limitação a uma ampliação. Isso restringe a *ampliação*, reduzindo seu valor sem afetar de forma direta a habilidade subjacente.

Aplique a limitação ao valor percentual da ampliação exatamente como se fosse um valor em pontos. Isso não poderá reduzir o valor da ampliação a menos de 1/5 do valor normal. Em seguida, aplique a ampliação mais barata ao custo da habilidade.

Exemplo: A ampliação Área Seletiva (+20%) pode apresentar a limitação Base Visual (-20%). Isso não significa que o personagem precisa de contato visual com os indivíduos dentro da área de efeito para atingi-los, mas sim que precisa de contato nisual para isolá-los do efeito. Uma limitação de -20% em uma ampliação de +20% reduz a ampliação para +16%.

Algumas limitações *exigem* uma ampliação específica. Por exemplo, Emanação (pág. 112) sempre acompanha Efeito de Área (pág. 105). Essas limitações afetam a habilidade subjacente. Não é possível usar essa regra para aplicá-las apenas à ampliação.

O Mestre pode preferir não usar essa opção, pois ela requer um cuidado adicional.

Apenas em Emergências

-30%

A habilidade é desencadeada pelo medo ou pela agitação; o personagem não consegue utilizá-la em condições "rotineiras". O Mestre sempre tem a palavra final sobre essa decisão. Ele pode decidir que fracassos sucessivos com o poder deixam o personagem irritado o bastante para que ele finalmente funcione, mas cabe inteiramente ao Mestre.

Potência Total Apenas em Emergências: Se a habilidade do personagem funciona pela metade em condições normais, mas com poder total sob pressão, essa limitação não terá um valor muito elevado. Para características que podem ser comprados em níveis, "metade do poder" significa metade do número normal de níveis. O Mestre deve definir o significado de metade para outras características (metade do alcance, da duração, dos bônus, etc.). -20%.

Apenas Inconsciente

-20%

Esta limitação só pode ser adotada em conjunto com Incontrolável (pág. 113). O personagem *nunca* é capaz de ativá-la conscientemente; ela só pode ser incluída no jogo sob o controle do Mestre, como resultado de uma situação estressante. Assim como acontece com Incontrolável, é possível recomprar esta limitação mais tarde, à medida que o personagem vai adquirindo controle sobra sua habilidade.

Ataque Corpo a Corpo

Variável

O ataque funciona como uma arma de combate corpo a corpo. Ele não tem alcance, mas pode ser usado para aparar, durante um Ataque Total, Finta, etc. Ele não tem os parâmetros Mau Funcionamento, 1/2D, Max, Prec, CdT, Tiros e Recuo e não pode abranger nenhuma ampliação ou limitação que modifique essas estatísticas. Em vez disso, ele apresenta o parâmetro Alcance.

Alcance	*Modificador*
C	-30%
1 *ou* 2	-25%
C, 1 *ou* 1, 2 *ou* 2, 3	-20%
1-4 (como um chicote)	-15%

Se o ataque não puder ser usado para aparar, a limitação vale -5%.

Atraso

Variável

Esta limitação tem que ser "Associada" a uma das características a seguir: Acompanhamento, Agente de Contato Agente Respiratório, Agente Sanguíneo ou Imprecação. Ela atrasa o dano ou atribulação causada pelo ataque até alguns momentos depois da exposição. O atraso determina seu custo.

Atraso	*Modificador*
1 minuto	-10%
1 hora	-20%
1 dia	-30%
1 semana (ou mais)	-40%

Para atrasos que se encontram entre dois dos valores acima, use o menor; ex., 30 minutos vale -10%, enquanto 4 dias, -30%. Se o personagem for capaz de *controlar* o tempo de atraso, adquira Retardo (pág. 109), em vez de Atraso.

Tempo de Exposição: Esta é uma variante de Atraso que só está disponível para ataques com Aura ou Persistente. Utilize-a para representar radioatividade, gases levemente tóxicos, etc. Funciona exatamente como Atraso, exceto que a vítima tem que ficar exposta pelo *período acima inteiro* para sofrer o efeito (ou repeti-lo se a exposição continuar). Esse efeito vale -20% adicionais; ex.: 1 minuto vale -30%.

Base Sensorial

Variável

Durante um ataque com Imprecação ou com uma habilidade que *normalmente* ignora a RD (ex.: Controle da Mente), a Base Sensorial se torna uma *limitação.* Para maiores detalhes, consulte a ampliação Base Sensorial (pág. 103).

Bombardeio

Variável

Esta limitação só pode ser adotada em conjunto com Cone (pág. 104) ou Efeito de Área (pág. 105). O ataque não atinge automaticamente todas as pessoas que se encontram no local. Em vez disso, cada alvo em potencial presente na área sofre um ataque com um NH específico, que determina o valor da limitação.

NH Específico	*Modificador*
14	-5%
12	-10%
10	-15%
8	-20%

Modifique o NH específico apenas de acordo com o tamanho do alvo, mas não por causa da distância ou qualquer outro fator. Determine o ponto de impacto aleatoriamente. Se o alvo estiver escondido, a cobertura o protege normalmente contra o dano.

Esta limitação é destinada a ataques como tempestades elétricas ou de gelo, que podem afetar alguns indivíduos numa área, mas não todos.

Custa Fadiga

Variável

A habilidade custa pontos de fadiga para ser utilizada. Isso vale -5% por PF que deve ser gasto na utilização do poder. A dinifição de "uso" depende da característica em questão.

Para as habilidades que produzem efeitos instantâneos (ex.: Ataque Inato), este custo em PF tem que ser pago toda vez que o personagem as ativar.

Para vantagens que produzem efeitos contínuos (ex.: Voo), o custo em PF tem que ser pago para ativar a habilidade durante um minuto. No entanto, depois que tiver pago o custo inicial, o personagem só precisa pagar a *metade* desse valor em PF (arredondada para cima) por minuto adicional, para manter a habilidade ativada. Se uma vantagem que produz efeitos contínuos dura apenas *um* segundo e o personagem tiver que pagar um custo para mantê-la ativada a cada segundo, isso dobra o valor da limitação para -10% por PF.

Destreinado

-40%

Esta limitação só pode ser aplicada a habilidades que exigem uma perícia para serem utilizadas. O personagem não consegue utilizar seu poder de forma adequada e aprende todas as perícias associadas a ele como se o atributo relevante fosse igual a 8 (ou igual a um ponto a menos que o atributo, se ele já for menor ou igual a 8). O nível máximo do personagem na perícia é 10.

Desvantagem Temporária

Variável

Esta limitação pode ser aplicada a qualquer vantagem que pode ser ativada e desativada à vontade e que necessita de pelo menos um segundo para que isso aconteça. Quando ativa a vantagem, o personagem passa a ter uma ou mais desvantagens até desativá-la novamente. A limitação vale -1% por ponto do valor das desvantagens temporárias (até no máximo -80%).

Exemplo: O personagem pode usar os pés como mãos, mas não consegue andar enquanto fizer isso. Isso representa uma vantagem Braços Adicionais 2 (20 pontos) com a Desvantagem Temporária: Sem Pernas (-30%), por 14 pontos.

A redução do custo causada pela Desvantagem Temporária não pode exceder 80% do valor original da desvantagem.

Exemplo: O personagem adquire Padrão de Tempo Alterado 1 (100 pontos) com a Desvantagem Temporária: Hemofilia (-30%) — ele também sangra mais rápido! Como Hemofilia normalmente custa -30 pontos, seu valor máximo como Desvantagem Temporária é de -24 pontos; dessa forma, ela reduz o custo de Padrão de Tempo Alterado em 24 pontos (para 76 pontos), não em 30 pontos (para 70 pontos).

O personagem só pode adotar Desvantagens Temporárias que tenham uma explicação lógica para as inconveniências causadas durante o período em que a vantagem fica ativada. No caso de desvantagens mentais (Fúria, Luxúria, etc.), um fracasso no teste de autocontrole indica que o personagem sucumbiu à desvantagem e vai continuar sentindo os efeitos dela até o Mestre determinar que ele recuperou a compostura — o que pode ser muito tempo depois de o PdJ desativar a vantagem com a limitação!

Também é possível utilizar esta limitação para anular temporariamente uma vantagem. Isso vale -1% por ponto do valor da vantagem anulada e a redução do custo também não pode exceder 80% do custo da vantagem desativada. Nesse caso, só uma das vantagens envolvidas pode receber esta limitação — não é permitido comprar duas vantagens com esta limitação e fazer com que cada uma cancele a outra quando for usada.

Dissipação

-50%

Esta limitação só pode ser adotada em conjunto com Cone (pág. 104) ou Efeito de Área (pág. 105). Quanto mais distante a vítima estiver do centro da área ou do vértice do cone, menos eficaz será o ataque. Para maiores detalhes, consulte *Ataques de Área e de Propagação* (pág. 413).

Divisor de Armadura

Variável

O ataque perfura menos blindagem do que indica o dano básico. O "Divisor" é o fator pelo qual se divide a DR. O "Multiplicador de RD" é o cálculo multiplicador equivalente — multiplique a RD do oponente por esse número.

Divisor	Multiplicador de RD	Modificador
0,5	2	-30%
0,2	5	-50%
0,1	10	-70%

Além disso, alvos que tiverem RD 0 (ex.: pele nua) recebem RD 1 contra os ataques de um personagem com *qualquer* nível nesta limitação,

Somente Ataques Inatos e Atribulações podem apresentar esta limitação. Divisor de Armadura é um "modificador de penetração": ele não pode ser combinado com outros modificadores do mesmo tipo, como Agente de Contato (pág. 102) e Acompanhamento (pág. 102).

Efeito Incômodo

Variável

A habilidade do personagem tem um efeito colateral que causa inconvenientes *graves*. O Mestre deve aprovar esta limitação, determinar seu valor em cada caso e proibir completamente efeitos abusivos ou que não limitam genuinamente o valor da habilidade. A seguir apresentamos algumas diretrizes (uma determinada característica pode ter mais que um destes empecilhos):

- A habilidade impõe uma penalidade aos testes de reação das pessoas ao redor do personagem. Talvez ela faça o personagem parecer repulsivo ou exija que ele execute algum tipo de ritual desagradável. *-5% para cada penalidade de -1 nos testes de reação (no máximo -4).*
- A habilidade *evidencia* a localização do personagem, limitando seu nível de furtividade e atraindo inimigos. *-5%*.
- A habilidade resulta em um inconveniente físico — ela atrai insetos com ferrões, enferruja a armadura, deixa o personagem vorazmente faminto, etc. *-5%*.

O jogador não pode determinar um poder como Efeito Incômodo. Por exemplo, "Matar todos num raio de um quilômetro" não é aceitável! Um incômodo *inofensivo* também não funciona como limitação. Se a vantagem Terror atrair roedores, em vez de espantá-los, essa seria uma situação engraçada, mas não digna de uma limitação.

Emanação

-20%

Esta limitação só pode ser adotada em conjunto com Efeito de Área (pág. 105). Ela indica que o efeito não tem alcance ou Precisão, mas se irradia a partir do corpo do personagem (sem afetá-lo, se o efeito for nocivo). Esta limitação é incompatível com os modificadores de Ataque Corpo a Corpo e ataque à distância.

Gasto Adicional de Tempo

-10%/nível

Esta limitação só pode ser aplicada a habilidades que levam algum tempo para serem ativadas *e* que agem rápido o bastante para serem úteis durante uma emergência (ex.: combate). Essa decisão fica a cargo do Mestre, que pode restringir ou ou não a limitação a vantagens que precisam apenas de 1 ou 2 segundos para serem ativadas.

Para habilidades que exigem uma manobra Preparar ou Concentrar, cada nível de Gasto Adicional de Tempo *dobra* o tempo necessário. A ativação ocorre no final desse período. Por exemplo, Gasto Adicional de Tempo 1 aplicado a uma vantagem que normalmente exige uma manobra Preparar de um segundo aumentaria o tempo da manobra para 2 segundos.

No caso de ataques, o primeiro nível de Gasto Adicional de Tempo resulta em uma manobra Preparar com duração de um segundo *antes* do personagem conseguir executar sua manobra Ataque. Níveis sucessivos dobram o tempo da manobra Preparar.

Gatilho

Variável

A vantagem precisa ser exposta a uma substância ou condição específica (ex.: uma dose de uma determinada droga) para funcionar. É necessário um período de exposição para cada minuto de "uso". O custo depende da raridade do "Gatilho":

Muito Comum (disponível em praticamente qualquer lugar): -10%.

Comum (caro e, de certa forma, difícil de encontrar): -20%.

Ocasional (muito caro e difícil de encontrar): -30%.

Raro (não pode ser comprado; tem de ser encontrado ou fabricado): -40%.

Multiplique o valor da limitação por 1,5 se o Gatilho for ilegal, viciante ou perigoso.

Impreciso

-5%/nível

O ataque do personagem se beneficia pouco de uma pontaria cuidadosa. Grande parte dos ataques começa com Precisão (Prec) 3. Cada redutor de -3 em Prec equivale a uma limitação de -5%. Não é possível reduzir a Precisão a um valor menor que 0.

Inconstante

Variável

Às vezes a habilidade funciona, às vezes não! Ela vai e vem e o personagem nunca sabe o porquê. Essa é uma condição completamente diferente de qualquer teste normalmente necessário para ativar a habilidade. O personagem pode ter uma perícia com NH 20 e mesmo assim continuar com problemas para fazê-la funcionar!

Sempre que quiser utilizar o poder, o personagem precisa obter um resultado menor ou igual ao número de ativação (v. a seguir) numa jogada com 3 dados. Se ele conseguir um sucesso, a habilidade funciona normalmente na situação em questão. Depois que terminar de usá-la, ele precisa de um novo sucesso no teste de ativação para fazê-la funcionar novamente.

Se não conseguir ativar a habilidade na primeira tentativa, ele pode tentar novamente a cada segundo, sem qualquer penalidade. Cada tentativa sucessiva custa um PF. Se for reduzido a três PF ou menos, o personagem precisará descansar até recuperar *todos* os PF antes de tentar usar a habilidade novamente.

Número de Ativação	*Modificador*
5 ou menos	-80%
8	-40%
11	-20%
14	-10%

A limitação Inconstante funciona de modo diferente quando é aplicada a ataques que *também* são instrumentos ou armas de fogo embutidas. Em vez de exigir um teste de ativação, ela apresenta um valor de Mau Funcionamento inferior a 17.

Mau Funcionamento	*Modificador*
12	-25%
13	-20%
14	-15%
15	-10%
16	-5%

Incontrolável

-10% ou -30%

A habilidade tende a se manifestar em momentos indesejáveis ou inadequados. Sempre que o Mestre determinar que o personagem se encontra em uma situação estressante — incluindo qualquer uma que exija uma Verificação de Pânico ou teste de autocontrole para uma desvantagem mental — ele precisa obter um sucesso em um teste de Vontade para manter sua habilidade sob controle, mesmo que não estivesse pretendendo usá-la! Só é necessário fazer um teste para cada situação estressante. No entanto, um resultado de 14+ sempre resulta em um fracasso, independente do valor da Vontade.

No caso de um fracasso, o Mestre assume o controle da habilidade, interpretando-a como se fosse uma entidade brincalhona ou hostil da natureza. As ações desencadeadas por ela vão refletir os "desejos ocultos" do personagem, representados em suas peculiaridades e desvantagens mentais.

Uma habilidade incapaz de causar dano — Voo ou Saltador, por exemplo — é ativada inesperadamente. Isso se torna inconveniente e embaraçoso, mas não exageradamente arriscado. Depois de cada ato incontrolável, o personagem tem direito a outro teste de Vontade para controlar seu poder. Isso continua acontecendo até que ele consiga controlá-la. Nesse caso, Incontrolável vale -10%.

Uma habilidade perigosa primeira busca os inimigos mais óbvios e nunca se volta contra *o personagem*... mas, fora ele, ninguém mais está a salvo! Depois de cada ato incontrolável (ou *antes* de um ataque contra um Dependente ou outro ente querido), o personagem tem direito a outro teste de Vontade para controlar seu poder. Isso continua acontecendo até que ele consiga controlá-lo ou até que destrua tudo ao seu redor! Para poderes destrutivos, Incontrolável vale -30%.

É possível recomprar esta limitação mais tarde, na medida em que o personagem adquire controle sobre sua habilidade.

Limitações de Dano

Variável

É possível acrescentar as seguintes limitações a um Ataque Inato:

Sem Ferimento (sf)

-50%

O ataque causa o dano básico e pode resultar em projeção e trauma por impacto, mas o dano de penetração não causa ferimento (perda de PV ou PF). Aplique esta limitação a um ataque por contusão para representar efeitos como um forte golpe de vento ou jato d'água. Utilize-a com ataques por perfuração, corte ou perfurante que são portadores de Ataques Inatos (normalmente aqueles que resultam em dano por fadiga ou toxina) ou Atribulações como consequência de um Acompanhamento (pág. 102); isso representa pequenos dardos envenenados, ferrões, etc., que podem atravessar blindagens sem causar ferimentos graves.

Sem Projeção (nkb)

-10%

Um ataque que causa dano por contusão e corte normalmente resulta em projeção (pág. 378). Adicione esta limitação se ela já não existir.

Sem Trauma por Impacto (sti)

-20%

Um ataque que causa dano por contusão, corte, perfuração e perfurante normalmente causa trauma por impacto (pág. 379). Acrescente esta limitação para que isso não aconteça.

Mitigador

Variável

Esta limitação só pode ser aplicada a uma desvantagem. Ela representa um item ou substância em particular — o mitigador — que anula temporariamente a desvantagem. Quanto mais eficaz for o mitigador, menos pontos o jogador recebe pela desvantagem. Utilize as diretrizes a seguir:

O Mitigador é *vulnerável* e pode ser roubado, quebrado ou perdido facilmente (ex.: um par de óculos). -60%.

O Mitigador é uma droga ou outra substância que o personagem tem de tomar *diariamente*. -60%.

O Mitigador envolve um tratamento *semanal*. -65%.

O Mitigador envolve um tratamento *mensal*. -70%.

Isso assume que o tratamento está disponíveis em farmácias. Se o personagem depender de uma receita especial (e possivelmente cara), acrescente +5% aos valores anteriores (ex.: -70% se tornam -65%). Se ele só conseguir obter o tratamento de uma fonte específica, como um programa de medicina experimental, acrescente +10% (ex.: -70% se tornam -60%).

Exemplo 1: Disopia vale -25 pontos. Um par de óculos cura essa enfermidade enquanto estiver sendo utilizado, embora possa ser quebrado, o que constitui uma limitação de -60% com Mitigador. Isso reduz o custo da Disopia a -10 pontos.

Exemplo 2: João tem AIDS e morrerá em um mês se não receber tratamento. Esse nível de Doente Terminal normalmente vale -100 pontos. Felizmente, João faz parte de um programa de medicina experimental que o está ajudando a sobreviver. Os tratamentos são semanais (-65%), mas impossíveis de serem encontrados fora do programa (+10%), o que constitui uma limitação de -55% com Mitigador. Isso reduz o valor da desvantagem Doente Terminal para -45 pontos. Enquanto ele fizer parte do programa, a contagem regressiva para sua morte está interrompida.

Pacto

Variável

Um Poder Superior — deus, espírito, etc. — concede a habilidade ao personagem, desde que ele siga um *rígido* código moral. Esse código deve adquirir a forma de um ou mais características listados em *Desvantagens Mentais Autoimpostas* (pág. 121). Essas desvantagens concedem a quantidade normal de pontos. Se o personagem se desviar do caminho da "luz", sua habilidade para de funcionar imediatamente até ele se arrepender. O valor da limitação é igual ao custo em pontos das desvantagens necessárias; ex.: um Voto de -10 pontos implica numa limitação Pacto de -10%.

Recuo Adicional

-10% a cada +1 de Recuo

Via de regra, todo ataque à distância tem Recuo 1, o que basicamente o torna sem recuo (pág. 271). É possível atribuir um Recuo (Rco) mais elevado a um ataque com Fogo Contínuo (pág. 106) como uma limitação.

Recuo (Rco)	Modificador
2	-10%
3	-20%
4	-30%
5+	-40%

Exemplos de Ataques Modificados

Grito da Banshee: Atribulação 3 (HT-2; Efeito de Área, 64 metros, +300%; Emanação, -20%; Base Auditiva, +150%; Ataque Cardíaco, +300%; Uso Limitado, 1/dia, -40%; Área Seletiva, +20%) [243].

Explosão Mental: Atribulação 1 (Vontade; Baseada em Vontade, +20%; Imprecação 2, +150%; Inconsciência Secundária, +40%; Telepática, -10%) [30].

Mordida Venenosa: Dentes Afiados [1], mais Ataque de Toxina 2d (Cíclico, 1 hora, 5 ciclos, resistível, +40%; Acompanhamento, Dentes Afiados, +0%; Resistível, HT-3, -15%) [10].

Raio: Ataque de Queimadura 6d (Efeito Colateral, Atordoamento, +50%; Sobretensão, +20%) [51].

Sopro de Dragão: Ataque de Queimadura 4d (Cone, 5 metros, +100%; Uso Limitado, 3/dia, -20%; Alcance Reduzido, x1/5, -20%) [32].

Submetralhadora 9 mm Implantada: Ataque Perfurante, 3d-1 (Precisão +2, +10%; Recuo Adicional +1, -10%; Alcance Ampliado, x20, 40%; Uso Limitado, 3 usos/30 disparos, Recarga Rápida, -10%; Fogo Contínuo, CdT 10, +100%) [33].

Toque Mortal: Ataque de Toxina 6d (Agente de Contato, -30%; Custa Fadiga, 2 PF -10%; Retardo, Variável, +20%; Assinatura Discreta, +10%; Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, -30%; Resistível, HT-4, -10%) [12].

Requer Preparo

Variável

Sua habilidade precisa de uma preparação especial antes de ser utilizada. Talvez o personagem precise meditar primeiro ou realizar um ritual para se concentrar.

Esta limitação é particularmente apropriada a características sobrenaturais, como Canalização (pág. 47) e Médium (pág. 69).

O personagem não pode utilizar uma habilidade sem preparação. Para prepará-la, ele precisa executar a manobra Concentrar pelo tempo necessário. Ele não precisa explicar como planeja utilizar sua habilidade enquanto a estiver preparando, mas tem que especificar qual habilidade está preparando se tiver mais de uma característica com esta limitação.

Uma habilidade preparada pode ser utilizada normalmente — seja imediatamente ou em um momento posterior. No entanto, só é permitido ter *uma* vantagem com esta limitação preparada num dado momento, e ela fica despreparada imediatamente após ser utilizada, independente do sucesso ou fracasso (contudo, se a habilidade tiver efeitos contínuos, eles podem ser mantidos depois de terem sido ativados).

O valor da limitação depende do tempo necessário para preparar a habilidade.

Tempo de Preparo	Modificador
1 minuto	-20%
10 minutos	-30%
1 hora	-50%
8 horas	-60%

2

Fraca Sem Preparo: A habilidade também funciona se o personagem não prepará-la com antecedência, mas apenas com metade da duração, alcance, efeito, etc. Isso não faz sentido para todas as vantagens (fica a critério do Mestre). Fraca Sem Preparo vale exatamente metade dos percentuais listados acima.

Requer Recarga

Variável

A habilidade precisa ser "recarregada" depois de ser utilizada. O valor da limitação depende do tempo de recarga: cinco segundos (ou duas vezes o tempo necessário para utilizar a habilidade, se for maior) vale -10%; 15 segundos (ou cinco vezes o tempo necessário para utilizar a habilidade, se for maior) vale -20%; e uma hora (ou dez vezes o tempo necessário para utilizar a habilidade, se for maior) vale -30%. Tempos de recarga superiores não são válidos como limitações (mas, consulte *Uso Limitado*, pág. 116).

Resistível

Variável

Esta limitação está disponível apenas para os Ataques Inatos que causam dano por fadiga ou toxina. Ela deve ser combinada com uma das seguintes características: Acompanhamento, Agente de Contato, Agente Respiratório, Agente Sanguíneo ou Base Sensorial. A limitação representa um envenenamento, doença ou outro efeito semelhante que possa ser resistido ou "eliminado" por uma vítima suficientemente saudável.

A vítima tem direito a um teste de HT para evitar o efeito. Um teste de resistência contra HT-5 vale -5%. Cada +1 de bônus nesse teste vale outros -5% (ex.: HT-4 vale -10%, enquanto HT+4, +50%).

Se o ataque também for Cíclico (pág. 104), a vítima recebe um teste antes de cada ciclo (inclusive o primeiro). Um sucesso significa que os efeitos do ataque terminam sem causar mais dano; uma fracasso indica que o alvo sofre o dano normalmente e o efeito persiste.

Sempre Ativa

Variável

O personagem não é capaz de desativar sua vantagem. Essa limitação só pode ser acrescentada a uma habilidade que pode ser desativada normalmente *e* que se torna inconveniente se não for desativada. Ela vale -10% se os efeitos forem sociais ou estéticos, -20% se forem fisicamente inconvenientes e -40% se forem perigosos (para o personagem!). Sempre Ativa aparece como uma "limitação especial" para a maioria das características as quais se aplica. O Mestre pode acrescentar novos custos para outras habilidades, quando apropriado.

Exemplo de Criação de Personagem (cont.)

A principal vantagem de Dai é sua capacidade de teleporte. Isso equivale a Dobra (pág. 54), que custa 100 pontos! No entanto, ele adotou duas limitações especiais para diminuir esse custo. Primeiro, sua vantagem Dobra é *psíquica*, logo, "antipsiquismo" pode impedir a característica de funcionar. Isso implica na limitação Teleporte Psíquico, no valor de -10%. Em segundo lugar, sua habilidade tem um alcance muito curto: 10 metros. Isso representa uma limitação Limite de Alcance, no valor de -50%. Essas limitações indicam que Dai consegue comprar Dobra com 60% de desconto, ou seja, 40 pontos.

Decidimos atribuir a Dai outra habilidade psíquica muito útil para um ladrão: um "sexto sentido" que o mantém alerta em relação a armadilhas e riscos semelhantes. Isso é o mesmo que Noção do Perigo (pág. 73), com a limitação especial PES. Noção do Perigo custa 15 pontos básicos, mas a limitação de -10% reduz esse valor para 13,5 pontos, arredondados para 14.

Mesmo sem suas habilidades psíquicas, Dai é um ladrão talentoso. Sua especialidade é invadir residências, então, acrescentamos Flexibilidade (pág. 61), por 5 pontos, o que garante um bônus grande durante uma escalada; Equilíbrio Perfeito (pág. 58), por 15 pontos, para que ele não perca o equilíbrio e caia; e Senso de Direção (pág. 87), por 5 pontos, para ajudá-lo a navegar por becos e telhados.

Como queremos que Dai seja capaz de desaparecer no meio da multidão, acrescentamos a qualidade Rosto Sincero (pág. 101), por 1 ponto — ele não "tem cara de ladrão".

As vantagens de Dai totalizam 80 pontos, aumentando sua pontuação atual para 223 pontos.

Uso Limitado

Variável

O personagem pode usar sua habilidade apenas um número limitado de vezes em um período de 24 horas. Para a maioria das vantagens, cada "utilização" requer 1 minuto de ativação. No caso de um ataque, cada "utilização" resulta em um a capacidade de disparos igual à CdT, com o mínimo de um tiro por utilização; por exemplo, executar três vezes um ataque com CdT 2 resultaria em seis disparos. O valor da limitação depende do número de utilizações.

Utilizações por Dia	*Modificador*
1	-40%
2	-30%
3-4	-20%
5-10	-10%

Mais de 10 utilizações por dia não representam uma limitação significativa.

Existem duas opções especiais disponíveis para os ataques (e outras habilidades) que recebem esta limitação:

Recarga Rápida: O personagem é capaz de restaurar todas as suas utilizações em 3 a 5 segundos ao recarregar sua munição, cujo peso e custo são determinados pelo Mestre. Isso reduz o valor da limitação pela metade; ex.: três ou quatro utilizações valem apenas -10%.

Recarga Lenta: Funciona da mesma maneira que o caso anterior, exceto que se o personagem tem apenas dois ou três disparos (e não utilizações!), ele precisa recarregar a cada disparo individualmente (levando 3 ou mais segundos *por tiro*). Se o personagem tiver apenas um disparo, ele precisa de pelo menos 6 segundos para recarregar — possivelmente mais, se ele estiver usando esta limitação para representar uma arma de fogo muito lenta, como uma pistola de pederneira. Isso faz a limitação valer 5% a menos que o normal; ex.: três ou quatro utilizações vale apenas -15%.

Limitações de Instrumentos

O Mestre pode exigir que seus jogadores gastem pontos com quaisquer "instrumentos" que simulem características que normalmente custam pontos (níveis de atributos, vantagens, etc.). No entanto, ele deve cobrar esses pontos *apenas* pelos itens que nem mesmo a tecnologia mais avançada seria capaz de produzir (ex.: um anel da Sorte) e, mesmo assim, só se esses itens não estiverem à venda na campanha, por *qualquer* preço.

Na verdade, o Mestre nunca deve cobrar pontos por equipamentos comuns e manufaturados — nem mesmo por equipamentos especiais, se estiverem à venda — a menos que eles se classifiquem como Equipamento Característico (pág. 58). Blindagem corporal, um rifle e óculos de visão noturna concedem Resistência a Dano, Ataque Inato e Infravisão, respectivamente... contudo, uma vez que qualquer pessoa pode comprar esses itens, eles têm um custo em dinheiro, não em pontos.

As características concedidas por itens têm seu custo normal em pontos. É possível atribuir a eles qualquer combinação lógica de modificadores, assim como uma ou mais das limitações especiais a seguir.

Frágil

Variável

Os inimigos do personagem são capazes de destruir o item. Depois disso, ele não concede mais benefícios até ser reparado. Some os elementos a seguir para encontrar o valor final da limitação.

Durabilidade: Quanto mais fácil quebrar o objeto, maior o valor da limitação. Estabeleça o peso e a RD do instrumento.

RD	*Modificador*
2 ou menos	-20%
3-5	-15%
6-15	-10%
16-25	-5%
26 ou mais	0%

Se o objeto for uma máquina que pode quebrar (diferente de um artefato simples, como um anel ou um chapéu), adicione -5%. Consulte *Dano a Objetos* (pág. 483) para determinar o número de PV e os efeitos do dano.

Reparabilidade: O personagem normalmente é capaz de consertar o instrumento, caso ele quebre; o Mestre deve determinar a(s) perícia(s) necessária(s) para fazer o conserto. Se o personagem *não* for capaz de repará-lo e precisar de muito tempo, esforço ou um gasto inconveniente para fazê-lo (decisão do MJ), então a limitação vale -15% adicionais.

Tamanho: O Modificador de Tamanho do item afeta os testes de Visão para identificá-lo fora de combate e os testes para atingi-lo durante o combate.

MT	*Modificador*
-9 ou menos	0%
-7 ou -8	-5%
-5 ou -6	-10%
-3 ou -4	-15%
-1 ou -2	-20%
0 ou mais	-25%

Pode Ser Roubado

Variável

Seus inimigos podem tomar o objeto do personagem, privando-o de seus benefícios. Isso só será uma limitação se o item for *evidentemente* poderoso e alvo provável de um assalto! O valor da limitação depende da dificuldade para roubá-lo:

Facilmente apanhado por meio de um teste de DX sem resistência (ex.: um chapéu): -40%.

O ladrão precisa vencer uma Disputa Rápida de DX (ex.: um bracelete) ou ST (ex.: uma varinha mágica) contra o personagem: -30%.

Pode ser roubado somente por meio de furtividade ou enganação (ex.: uma moeda dentro de um bolso): -20%.

Tem que ser retirado à força (ex.: uma peça de armadura): -10%.

Reduza o valor da limitação pela *metade* se o instrumento não funcionar imediatamente para o ladrão.

Único

-25%

Esta limitação só pode ser adotada em conjunto com Frágil ou Pode Ser Roubado. Normalmente, o personagem é capaz de substituir uma engenhoca quebrada ou roubada embora isso exija tempo e esforço significativos (a critério do Mestre). Se o item for Único, o *personagem não conseguirá substituí-lo!* Os pontos de personagem gastos com o instrumento serão perdidos se ele for quebrado ou roubado.

O Mestre tem total liberdade para acrescentar quantas novas vantagens for capaz de imaginar a essa lista. Jogadores, tomem nota. Só o Mestre pode aprovar uma nova vantagem.

Novas Vantagens

O Mestre (sem dúvida nenhuma com o apoio entusiástico dos jogadores!) tem total liberdade para acrescentar quantas novas vantagens for capaz de imaginar a essa lista. A seguir, apresentamos algumas diretrizes sobre como equilibrar os custos dessas novas vantagens de modo a torná-los condizentes com as já existentes:

Jogadores, tomem nota: *as regras abaixo foram feitas para o Mestre* — só ele pode aprovar uma nova vantagem.

Modificando Vantagens Existentes

O *GURPS* tem uma relação *enorme* de vantagens. É muito provavel que uma delas se encaixe naquilo que o jogador tem em mente, mesmo que sejam necessárias algumas adaptações — isso é preferível a criar novas vantagens.

Renomear

Talvez a vantagem que você está procurando já exista, mas com um nome que você não gosta ou que não é intuitivo. Nesse caso, criar uma "nova" vantagem é, na verdade, apenas uma questão de mudar o nome! Por exemplo, se você deseja uma vantagem Intensificação da Luz que permite enxergar no escuro, simplesmente mude "Visão Noturna" para "Intensificação da Luz".

Redefinir

Muitas "novas" vantagens correspondem às já existentes, mas com efeitos especiais diferentes. Se uma vantagem existente concede a habilidade correta, mas com a justificativa errada, utilize a mecânica de jogo e custo em pontos sugerido, mas crie uma nova explicação para a maneira como ela funciona. Por exemplo, Visão Noturna já implica que o personagem tem os olhos naturalmente adaptados à escuridão, mas você tem liberdade para justificar essa característica como implantes de alta tecnologia, se isso for mais adequado para sua campanha.

Combinar

As "novas" vantagens também podem ser combinações de características já existentes. Se um grupo de vantagens (possivelmente com algumas desvantagens, para diminuir o custo) causar o efeito desejado, simplesmente agrupe-as, some seus custos e rebatize o conjunto.

Por exemplo, é possível juntar Visão Aguçada 5 [10], Visão Noturna 5 [5] e Daltonismo [-10] e chamar esse pacote de implante "Olho de Gato Mark V". Os jogadores teriam apenas de acrescentar "Olho de Gato Mark V" nas planilhas de personagem.

Observe que isso funciona exatamente da mesma maneira que as meta-características do Capítulo 7.

Modificar

Às vezes, a mecânica de jogo para uma vantagem existente é quase, mas não exatamente, o que você deseja. Nesse caso, inicie o jogo com a vantagem existente mais próxima do que você quer, aplique ampliações e limitações que causem o efeito desejado e apresente o produto final como uma vantagem inteiramente nova.

Por exemplo, suponha que os seres mortos-vivos da campanha são capazes de enxergar o Plano Espectral. Isso dá a eles uma Visão Noturna com alguns efeitos colaterais: eles conseguem ver fantasmas e têm olhos vermelhos brilhantes. Você poderia anotar isso como "Visão Noturna 5 (Afeta Insubstancial, +20%; Desvantagem Temporária; Feições Estranhas, -5%) [6]", entretanto, é mais simples escrever "Visão Hiperespectral [6]" na planilha de personagem e deixar os detalhes somente nas anotações.

Ajustes Finais

Depois de aplicar os processos já descritos para alcançar os efeitos desejados, talvez você queira deixar a nova vantagem mais "detalhada" ou ajustar o seu custo — talvez acrescentando efeitos colaterais menores, como pequenos modificadores em certos testes de habilidade. As diretrizes e exemplos dos parágrafos *Qualidades* (pág. 100) e *Peculiaridades* (pág. 162) podem ser úteis aqui.

Por exemplo, você quer que a "Visão Hiperespectral" custe exatamente 5 pontos, mas não quer deixar gratuita a habilidade de ver fantasmas. Para justificar esse corte no custo em pontos, é possível acrescenta uma penalidade de -1 nos testes de Visão feitos em plena luz do dia. Afinal de contas, todos sabem que os mortos-vivos não gostam da luz do sol!

Criando Vantagens Totalmente Novas

Há momentos em que a única coisa a fazer é criar uma vantagem completamente nova. As vantagens apresentadas em *GURPS* normalmente concedem um dentre quatro tipos básicos de habilidades (mesmo que uma única vantagem se encaixe em várias categorias).

1. *Bônus situacionais nos atributos.* Lide com os bônus de atributos assumindo que cada +1 vale 10 pontos para ST ou HT, ou 20 pontos para DX ou IQ e, em seguida, modifique o custo para menos para refletir a frequência de aplicação do bônus. Consulte *Acesso* (pág. 110) para ter outras ideias. Por exemplo, basicamente, a Recuperação Acelerada concede um bônus de +5 à HT (custo básico de 50 pontos), que só se aplica aos testes feitos pelo personagem para recuperar dano. Uma vez que a maioria das pessoas se esforça ao máximo para evitar o dano e os testes para uma recuperação natural raramente são relevantes em cenários com cura mágica, psíquica ou de alta tecnologia, o valor em pontos do bônus é reduzido para 1/10 do valor normal, resultando em um custo líquido de 5 pontos.

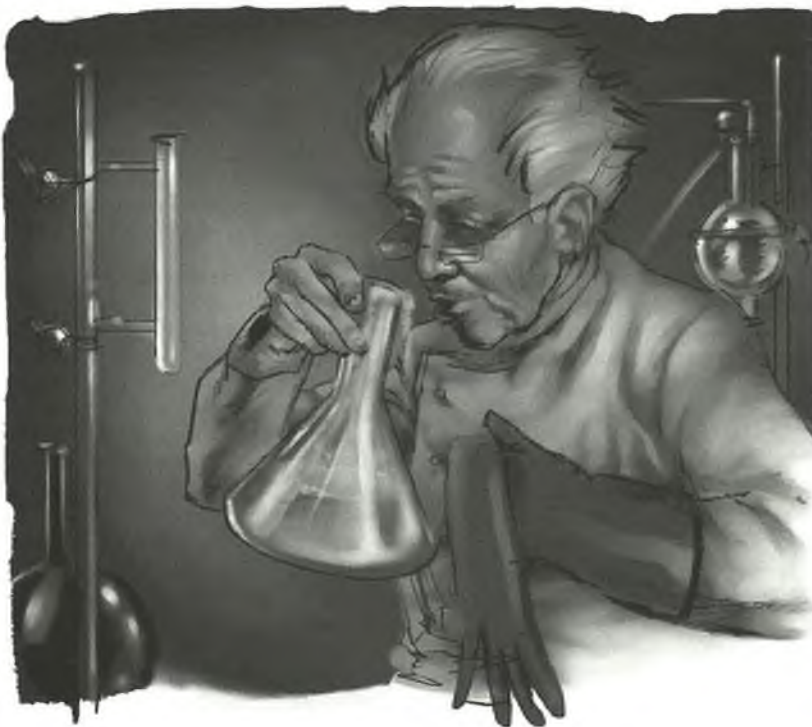
2. *Bônus nos testes de habilidade.* Como regra geral, desenvolva um Talento (pág. 90) equivalente e some seu custo à vantagem. Se a vantagem modifica *uma* perícia, assuma que ela vale 2 pontos para cada +1 de bônus no NH, até um máximo de +3 por 6 pontos.

3. *Bônus nos testes de reação.* Utilize como base a descrição de *Reputação* (pág. 26). Também é possível incluir gratuitamente um bônus que se aplica a uma classe muito restrita de pessoas (ex.: "qualquer indivíduo formado em Harvard com Ph.D. em Anatomia Comparativa", a não ser que a campanha seja ambientada na Faculdade de Medicina da Universidade de Harvard) como um "efeito especial". Observe que esses bônus não precisam ser Reputações *verdadeiras* — eles podem ser resultante de aparência, uma aura psíquica ou *lasers* de controle da mente.

4. *Habilidades únicas que indivíduos sem a vantagem não possuem em nenhum grau.* É necessário determinar o preço dessas habilidades por comparação. Examine outras características descritas nas regras e atribua um custo semelhante ao de uma vantagem que tenha uma potência equivalente. Reduza ou aumente o custo se a habilidade for um pouco mais ou menos poderosa que aquela com a qual está sendo comparada. Por exemplo, "sucesso automático em todos os testes de Visão" é quase tão útil quanto "sucesso automático em todas as Verificações de Pânico", logo, você pode estabelecer o preço dessa habilidade em comparação com Fleuma, que custa 15 pontos.

Finalizando o Custo

Para determinar o custo final de uma nova vantagem, adicione os valores de todas as habilidades que ela concede. Se a vantagem for extremamente rara e aqueles que a possuem puderem utilizá-la como um ataque surpresa ou como um meio para conseguir dinheiro, aumente o custo final em até no máximo 100%. Por outro lado, se o Mestre quiser que ela seja extremamente comum, ele pode reduzir o custo final em até 50%. Use a etapa de ajustes finais (acima) para definir melhor o custo.

O Mestre tem a palavra final sobre o custo de vantagens novas. Ele tem liberdade para cobrar um Antecedente Incomum além do custo da vantagem para cada nova vantagem que quiser restringir a uma classe de personagens. Isso acontece *independente* de qualquer modificador de raridade "embutido".

Capítulo Três
Desvantagens

Uma "desvantagem" é um problema ou imperfeição que deixa o personagem menos capaz do que indicam seus atributos, vantagens e perícias. Além das características descritas neste capítulo, também são consideradas desvantagens quaisquer elementos do Capítulo 1 com um custo negativo em pontos: Status baixo, Riqueza abaixo da média, etc.

Você deve estar se perguntando, "mas por que eu daria desvantagens para meu personagem?" Existem duas boas razões para isso:

1. Toda desvantagem tem um custo *negativo* em pontos. Ou seja, fornece *alguns pontos adicionais* que podem ser usados para melhorar o personagem em outros aspectos. Mas lembre-se que as desvantagens limitam o personagem de acordo com seu custo. Certifique-se de ler toda a descrição da desvantagem para saber onde está se metendo!
2. Uma imperfeição ou duas tornam seu personagem mais realista e interessante e deixam o jogo mais divertido!

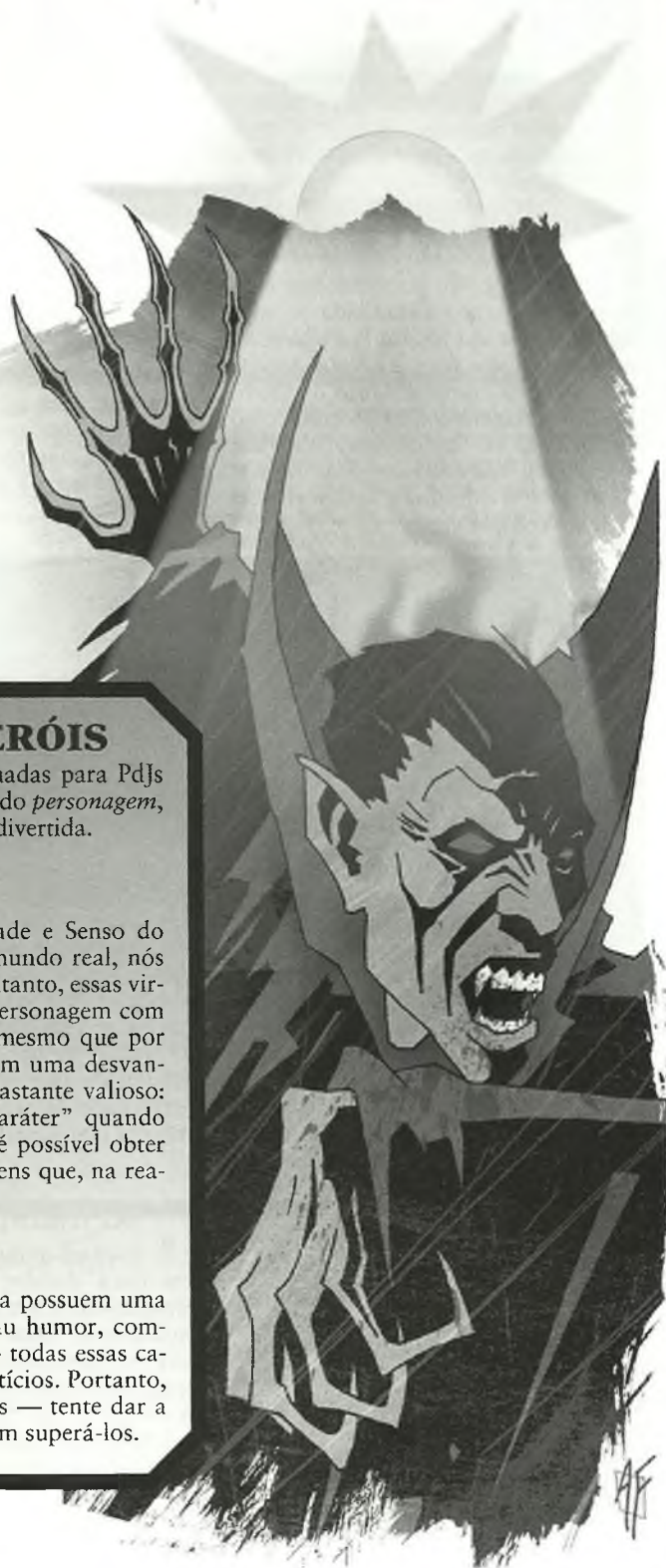
Desvantagens para Heróis

Dois tipos de desvantagens são particularmente adequadas para PdJs heroicos. Bem interpretadas, ela podem limitar as escolhas do *personagem*, mas certamente vão tornar a experiência do *jogador* mais divertida.

"Boas" Desvantagens

Pode parecer estranho que virtudes como Honestidade e Senso do Dever estejam relacionadas como "desvantagens". No mundo real, nós consideramos essas características como vantagens. No entanto, essas virtudes limitam a liberdade de ação do personagem. Um personagem com Honestidade, por exemplo, terá problemas em mentir, mesmo que por uma boa causa; logo, dentro do universo do jogo, ele tem uma desvantagem. Contudo, isso também apresenta um benefício bastante valioso: você não será forçado a assumir nenhuma "falha de caráter" quando quiser construir um personagem totalmente heroico — é possível obter pontos de personagem adicionais por meio de desvantagens que, na realidade, são virtudes!

Falha Trágica

Muitos dos maiores heróis da História e da Literatura possuem uma "falha trágica". Alcoolismo, feiura sem precedentes, mau humor, comportamento compulsivo e até mesmo vício em drogas — todas essas características podem ser encontradas em heróis reais ou fictícios. Portanto, não fique achando que seus heróis precisam ser perfeitos — tente dar a eles problemas significativos para que eles também possam superá-los.

Restrições às Desvantagens

Talvez o Mestre queira "controlar" os pontos adicionais que o jogador pode ganhar com suas desvantagens; v. *Limite de Desvantagens* (pág. 9). Esse limite se refere ao total de pontos que o jogador pode obter com *todas* as características que apresentam custos negativos, tanto as do Capítulo 1 (atributos reduzidos, pouco Status etc.) quando as apresentadas aqui. Desvantagens obrigatórias designadas pelo Mestre *não contam* para esse limite.

Duas outras restrições também são comuns:

Desvantagens Anuladas

Um jogador não pode escolher uma desvantagem que é abrandada ou anulada por uma vantagem! Por exemplo, um personagem com Audição Aguçada, não pode comprar Duro de Ouvido. Desvantagens contraditórias, como Curiosidade e Indiferente, também se excluem mutuamente. É o Mestre quem deve decidir quais características ele julga compatíveis.

Desvantagens de Vilões

Algumas desvantagens — como, por exemplo, o Sadismo — são completamente inadequadas para um "herói" e podem ser proibidas pelo Mestre. Contudo, por serem muito comuns nos vilões mais detestáveis da literatura, elas foram incluídas na lista, para que o Mestre possa criar PdMs de maneira adequada.

Tipos de Desvantagens

Assim como as vantagens, as desvantagens são divididas em categorias que ditam como elas funcionam durante o jogo e que tipo de personagem pode tê-las.

Mentais, Físicas e Sociais

As desvantagens *mentais* se originam da mente ou até mesmo da alma do personagem. Elas sempre existirão, mesmo que a mente do personagem esteja em outro corpo. As características mágicas, psíquicas e espirituais normalmente pertencem a esta categoria. As desvantagens mentais estão marcadas com o símbolo.

As desvantagens *físicas* estão ligadas ao corpo do personagem. Ele perde essas características se sua mente for transferida para outro corpo! Já se outra mente assumir o controle do corpo dele, o novo controlador hospedeiro adquire as desvantagens físicas em questão.

É possível adquirir uma desvantagem física durante o jogo, provavelmente devido a um acidente ou durante um combate. Nesse caso, o personagem sofre imediatamente os efeitos nocivos resultantes dessa condição. No entanto, ao contrário das desvantagens iniciais, as deficiências físicas adquiridas durante o jogo não "devolvem" pontos para que o personagem possa comprar novas habilidades — elas apenas diminuem o total em pontos do personagem!

Exemplo: Se um personagem for criado cego, ele recebe 50 pontos de personagem adicionais. Contudo, se uma explosão cegá-lo durante o jogo, ele simplesmente fica cego e pronto! Reduza o total de pontos do personagem em 50 pontos para refletir essa nova desvantagem. O jogador *não pode* manter seu total de pontos e escolher mais 50 pontos em vantagens para compensar essa deficiência!

As desvantagens físicas estão marcadas com o símbolo.

As desvantagens *sociais* estão associadas à identidade do personagem. Se esta identidade está ligada a uma faceta do corpo ou da mente, cabe ao Mestre dizer. Lembre-se que esta categoria inclui vantagens como Status, Riqueza e outras características relacionadas no Capítulo 1. As vantagens sociais estão marcadas com o símbolo.

Novamente, o Mestre tem a palavra final sobre a categoria à qual a desvantagem está associada. Algumas desvantagens podem ser interpretadas de mais de uma maneira!

Exóticas, Sobrenaturais e Mundanas

As desvantagens *exóticas* são proibidas para os seres humanos comuns. Os não-humanos podem adquirir as características indicadas em seu modelo racial (v. Capítulo 7), mas também precisam da permissão do Mestre para adquirir desvantagens exóticas adicionais. Essas desvantagens estão marcadas com o símbolo.

As desvantagens *sobrenaturais* são resultado da intervenção divina, da magia, do psiquismo, etc. Com a permissão do Mestre, *qualquer um* pode ser amaldiçoado, mas para isso, devem existir poderes sobrenaturais na campanha. As desvantagens desse tipo estão marcadas com o símbolo.

As desvantagens *mundanas* representam deficiências inatas, adquiridas ou autoimpostas que qualquer indivíduo pode ter. Essas características não levam nenhum símbolo específico — se você não vir os símbolos ou, a desvantagem é mundana e está disponível para todos.

Desvantagens Mentais e Autocontrole

Muitas desvantagens mentais não afetam o personagem todo o tempo — ele pode tentar controlar seus ímpetos. Há um asterisco (*) ao lado do custo em pontos de qualquer desvantagem que oferece uma chance de resistência.

Desvantagens Secretas

É possível conceder ao personagem uma desvantagem desconhecida tanto por ele quanto pelo jogador. Escolha um valor em pontos e revele-o para o Mestre, que por sua vez, irá escolher uma desvantagem para o personagem, dizer seu custo ao jogador e conceder -5 pontos adicionais (ex.: Azar, que normalmente vale -10 pontos, valerá -15 pontos como uma desvantagem secreta). Contudo, o Mestre não deve dar nenhuma pista sobre a desvantagem escolhida! Quando a desvantagem finalmente se revelar durante a aventura (a critério do Mestre), o jogador precisará recomprar os -5 pontos o mais rápido possível.

O Mestre deve escolher desvantagens secretas com cuidado. O personagem não deve ter nenhuma noção do que ela seja. No caso de uma desvantagem mental, as condições que a acionam nunca devem ter acontecido antes (Fúria, Sanguinolência, Paralisia Frente ao Combate, Fobias menos comuns e Desdobramento de Personalidade são apropriadas). As desvantagens físicas costumam ser muito óbvias, mas algumas como Hemofilia *podem* passar despercebidas.

Um jogador só pode listar uma desvantagem secreta na planilha de personagem, embora ela possa representar mais de uma característica. O Mestre pode escolher várias desvantagens relacionadas que valem a quantidade apropriada de pontos.

Para cada uma delas, o jogador deve escolher um *número de autocontrole:* um número alvo contra o qual ele deve jogar para evitar que a desvantagem domine o personagem. Isso modifica o valor em pontos da desvantagem da seguinte forma:

O personagem só consegue resistir muito raramente (resultado de 6 ou menos): 2 x *custo listado.*

O personagem consegue resistir com alguma frequência (resultado de 9 ou menos): 1,5 x *custo listado.*

O personagem consegue resistir com muita frequência (resultado de 12 ou menos): *custo listado.*

O personagem consegue resistir quase sempre (resultado de 15 ou menos): 0,5 x *custo listado.*

Ignore todas as frações (ex.: -22,5 pontos se tornam -22 pontos).

O número de autocontrole padrão é 12: o jogador precisa obter 12 ou menos com 3 dados para controlar a desvantagem. Nesse valor, a desvantagem concede os pontos listados nela. O jogador pode escolher um autocontrole de 15 se quiser que a desvantagem seja mais uma tendência do que um problema real. Um autocontrole de 9 já limitaria mais as opções do personagem. Já um autocontrole de 6 será quase *incapacitante* (principalmente em problemas psiquiátricos genuínos).

Anote o número de autocontrole entre parênteses após o nome da desvantagem na planilha de personagem. Exemplo: No caso de um personagem capaz de resistir sua Fúria com um resultado de 9 ou menos, anote "Fúria (9)".

Desvantagens Mentais Autoimpostas

Algumas desvantagens mentais — Código de Honra (pág. 126), Doutrinas Religiosas (pág. 136), Fanatismo (pág. 139), Honestidade (pág. 144), Intolerância (pág. 147), Senso do Dever (pág. 156), Marca Registrada (pág. 150) e Voto (pág. 160) — não representam problemas psiquiátricos, mas sim crenças ou códigos de conduta. Essas "desvantagens mentais autoimpostas" compartilham três características que as distinguem das outras desvantagens mentais:

- Elas podem ser "recompradas" a *qualquer* momento com pontos de experiência. Às vezes as pessoas acordam de manhã e decidem viver suas vidas de um jeito diferente sem qualquer motivo especial!
- Elas não podem ser causadas por Atribulações (pág. 44), drogas, cirurgia cerebral ou outras alterações "repentinas e estranhas" de comportamento. Essas técnicas poderiam criar um pacifista ou um maníaco, mas seria preciso magia, Controle da Mente (pág. 49) ou Lavagem Cerebral (pág. 206) prolongada para impor a um personagem algo tão complexo quanto um código de conduta.
- Elas podem ser utilizadas juntamente com a limitação Pacto (pág. 114) como condições que o personagem *deve* cumprir para manter seus poderes sobrenaturais.

Testes de Autocontrole

Em circunstâncias que colocam os problemas de um personagem à prova, o jogador pode jogar 3 dados contra o número de autocontrole para verificar se a desvantagem surtirá efeito. Se obtiver um resultado menor ou igual a esse número, o personagem resistirá à desvantagem. Do contrário, ele sofrerá os efeitos descritos. Isso é chamado de *teste de autocontrole.*

Muitas desvantagens mentais não afetam o personagem todo o tempo — ele pode tentar controlar seus ímpetos.

Assim como qualquer teste de habilidades, os testes de autocontrole estão sujeitos a modificadores. Estímulos excepcionalmente sutis ou intensos podem resultar em bônus ou penalidades. Drogas e Atribulações podem aumentar ou diminuir as chances de o personagem se entregar ao seu problema. Outras desvantagens podem torná-lo irritável, diminuindo suas chances de resistir. Para maiores detalhes, consulte a descrição da desvantagem em questão.

Exemplo: O número de autocontrole do personagem é 15, mas ele se encontra em uma situação extremamente tensa que resulta em uma penalidade de -5 no teste de autocontrole. O jogador precisa de um resultado menor ou igual a 10 para que seu personagem resista à desvantagem.

Um jogador nunca é *obrigado* a fazer um teste de autocontrole — ele pode decidir que o personagem vai se render à desvantagem por vontade própria, por conta de uma boa interpretação. No entanto, há momentos em que ele vai desejar resistir a seus ímpetos e buscará o teste. Lembre-se que um jogador que recorre constantemente aos testes de autocontrole pode ser penalizado pelo Mestre por ser um mau jogador — e receber menos pontos de experiência por isso.

O Mestre pode permitir que um jogador utilize um ponto de personagem não-gasto para "comprar" um sucesso automático em um teste de autocontrole. Pontos utilizados dessa maneira são perdidos para sempre, mas há momentos em que "ficar no vermelho" vale a pena. Nesses casos, o Mestre *não* deve penalizar o jogador, pois ele já estará penalizando a si mesmo!

Observe que um valor elevado de Vontade ajuda o personagem nas Verificações de Pânico, assim como a resistir controles emocionais sobrenaturais, mas *não* ajuda nos testes de autocontrole — nem mesmo no caso de desvantagens com efeitos idênticos a esses. As desvantagens mentais representam um aspecto da personalidade que o personagem não pode simplesmente fazer desaparecer por vontade própria. Por isso são chamadas desvantagens!

"Recomprando" Desvantagens

Um jogador pode utilizar pontos de bônus para "recomprar" desvantagens com as quais seu personagem tenha sido criado ou que ele adquiriu durante o jogo. Isso custa o mesmo número de pontos que a desvantagem concedeu originalmente. Com a permissão do Mestre, o jogador pode recomprar suas desvantagens um nível por vez. Da mesma forma, é possível recomprar gradualmente desvantagens que apresentam um custo em número de autocontrole, aumentando esse número. Nos dois casos, o custo em pontos é igual à diferença entre o nível anterior e o nível atual. Para maiores detalhes, consulte o Capítulo 9.

Lista de Desvantagens

Acima do Peso

V. pág. 19

Alcoolismo

-15 ou -20 pontos

O personagem é um viciado em álcool. O alcoolismo é considerado um Vício (pág. 159). Ele é barato, incapacitante e (normalmente) legal — por isso, vale -10 pontos. Mas o álcool também é *traiçoeiro*, logo, vale -15 pontos — ou -20 se for ilegal.

Em circunstâncias normais, um alcoólatra pode limitar o uso do álcool ao período noturno e, dessa maneira, ser capaz (pelo menos do ponto de vista do jogo) de agir normalmente. No entanto, toda vez que um alcoólatra se vir frente a frente com o álcool, precisará obter um sucesso em um teste de Vontade para não sucumbir ao vício. Um fracasso significa que ele vai tomar um porre que durará 2d horas, seguido de uma ressaca; consulte *Alcoolismo e Intoxicação* (pág. 439). Alcoólatras numa bebedeira se caracterizam pela oscilação súbita de humor (da cordialidade à hostilidade extrema) e podem vir a atacar seus inimigos, falar demais ou cometer erros.

Outro inconveniente do alcoolismo é que é difícil se libertar dele. Quando um alcoólatra se "regenera", ele não precisa mais ingerir álcool diariamente, mas precisará fazer um teste de Vontade, com um bônus de +4, sempre que estiver na presença do álcool. Um fracasso não significa que ele volta ao vício, mas indica uma bebedeira (três porres em uma semana trarão o vício de volta). Isso significa que não há nenhuma forma definitiva de "recomprar" esta desvantagem.

Um Alcoolismo prolongado anula as habilidades de quem carrega o vício. Um alcoólatra precisa fazer todo ano um teste de HT+2, até abandonar o vício. No caso de um fracasso, o personagem perde um ponto em um de seus quatros atributos básicos — determinado aleatoriamente.

Altruísmo

-5 pontos*

O personagem é altruísta — ele se sacrifica por outras pessoas e pouco se importa com fama ou riqueza pessoal. Ele precisa de um sucesso em um teste de autocontrole para colocar suas necessidades — até mesmo sua própria sobrevivência — na frente de outras pessoas. Uma *raça* altruísta possui uma "mentalidade de colmeia".

Amigável

-5 ou -10 pontos

O personagem se dá bem com outras pessoas e sempre está à procura de companhia. Existem dois níveis desta característica:

Amigável: A reação do personagem diante de outras pessoas recebe um bônus de +2 na maioria das vezes. Quando está sozinho, o personagem fica desanimado e confuso e suas perícias baseadas em IQ sofrem uma penalidade de -1. *-5 pontos.*

Gregário: O personagem costuma reagir diante de outras pessoas com um bônus de +4. Ele se sente completamente infeliz quando está sozinho e suas perícias baseadas em IQ sofrem uma penalidade de -2 — ou -1 se ele estiver em um grupo com quatro pessoas ou menos. -10 pontos.

Amnésia

-10 ou -25 pontos

O personagem perdeu a memória! Ele não consegue se lembrar de nada relacionado à sua vida antes do ocorrido, nem mesmo seu próprio nome. Esta desvantagem é dividida em dois níveis:

Amnésia Parcial: O *jogador* pode ver a planilha de seu personagem, mas o Mestre tem permissão para reservar até -30 pontos da quota de desvantagens do personagem como desvantagens "secretas" à escolha dele. O personagem sabe que é capaz de utilizar certas perícias, mas não tem ideia de onde as aprendeu. É provável que ele tenha inimigos e possivelmente amigos dos quais não consegue se lembrar. Se ele se envolver com a polícia, sofrerá as verificações normais de identidade — talvez ele seja um criminoso procurado. Mesmo se não for, a descoberta de seu nome não vai restaurar sua memória!*-10 pontos.*

Amnésia Total: As únicas características que o jogador é capaz de especificar durante a criação do personagem são aquelas que podem ser refletidas em um espelho. O Mestre determina todo o resto e é responsável pela planilha de personagem até que a memória do personagem volte! O jogador *não* tem ideia de quais são as habilidades do personagem. O Mestre é quem conhece todas as peculiaridades e características mentais do personagem, *não* o jogador, portanto, de vez em quando, ele pode até mesmo rejeitar as declarações do jogador sobre as ações do personagem. Ele também deve fazer testes de habilidade no lugar dele, pois, novamente, o jogador não tem ideia do que o personagem é capaz de fazer — a não ser que ele tente! Os testes de habilidades baseados em IQ sofrem uma penalidade de -2, a menos que o Mestre considere que uma memória sadia não teria qualquer efeito sobre a tarefa em questão. *-35 pontos.*

Só é possível recomprar uma Amnésia, se houver um motivo para que o personagem recupere a memória, como por exemplo, encontrar um velho amigo ou reviver um momento desastroso ou alguma outra situação que cause um impacto em suas lembranças. Na maioria dos casos, a cura está relacionada à causa da perda de memória. Mestres particularmente cruéis podem definir que a Amnésia é resultado de uma lavagem cerebral. Nesse caso, outra possível desvantagem oculta seria um Inimigo com recursos suficientes para ter providenciado a lavagem cerebral.

Antecedentes Mundanos

-10 pontos

O personagem não tem experiência alguma com o sobrenatural e coisas estranhas. No início do jogo, ele pode ter apenas perícias e equipamentos mundanos. Ele não pode escolher mágicas, perícias cinematográficas, etc., nem Conhecimento Oculto e Ocultismo. Ele *pode* ter vantagens sobrenaturais, mas não pode utilizá-las nem aprender quaisquer perícias que lhe permitam utilizá-las. Na verdade, ele não sabe que possui esses talentos, a não ser por algum sonho estranho de vez em quando. O jogador deve recomprar esta desvantagem se quiser que seu personagem possa utilizar suas vantagens sobrenaturais ou aprender *qualquer* perícia relacionada ao sobrenatural ou ao estranho.

Antecedentes Mundanos só está disponível em cenários com elementos sobrenaturais ou bizarros. Ela não é uma desvantagem válida em jogos completamente mundanos.

Aparência

V. pág. 20

Uma Aparência abaixo da média é considerada uma desvantagem e deve ser anotada como tal na planilha de personagem.

Apetite Incontrolável

-15 pontos*

O personagem precisa de algum alimento que precisa tirar de outros seres inteligentes — à força ou pela astúcia — e tem dificuldade para controlar seu apetite. O jogador deve especificar o objeto da necessidade do personagem, que pode ser sangue, "força vital", sexo ou qualquer outra coisa que o Mestre permitir.

Sempre que tiver oportunidade de satisfazer seu apetite, o personagem deve fazer um teste de autocontrole. Ele sofre uma penalidade de -2 se estiver

sendo deliberadamente tentado ou se o objeto de desejo estiver disponível em grandes quantidades ao alcance de seus sentidos. Se o ato de se alimentar recupera PV perdidos do personagem, ele sofre uma penalidade adicional de -1 para cada ponto de vida abaixo do seu máximo. Um fracasso significa que ele tem que se alimentar. Ele deve fazer outro teste de autocontrole para parar de comer quando estiver satisfeito. Um fracasso indica que ele entrou em frenesi e tentará se satisfazer a qualquer preço, o que pode matar a vítima.

Assustar Animais

-10 pontos

Os animais ficam assustados e agressivos na presença do personagem. Os cavalos não permitem que ele os monte, os cachorros fogem ou o atacam com selvageria e o cheiro do indivíduo é o suficiente para deixar em pânico a maioria das criaturas. Ele sofre uma penalidade de -4 em todos os testes de reação feitos por animais. O teste de reação de qualquer pessoa que presenciar a maneira como o animal reage e de pessoas com Empatia com Animais também sofre essa penalidade de -1. Observe que guardas ou policiais com cães de guarda, cães farejadores, etc., decidirão como lidar com o personagem com base no teste de reação do animal e não no próprio teste.

Se a desvantagem for uma consequência de licantropia, vampirismo ou outra característica semelhante, os observadores recebem um bônus de +1 em todos os testes para descobrir seu segredo.

Ataque Infeccioso

-5 pontos

O personagem tem uma condição sobrenatural infecciosa. Isso funciona exatamente como a vantagem Dominação (pág. 55), mas o personagem não controla as pessoas que foram infectadas e não pode tê-los como Aliados. Ataque Infeccioso é uma desvantagem porque torna mais fortes os inimigos que sobreviveram (ou não) a um encontro violento com o personagem, devido aos poderes sobrenaturais concedidos como um "dom". Além disso, eles terão liberdade total para utilizar suas novas habilidades em sua busca por vingança pelo que lhes foi feito.

Para evitar que personagens com esta característica transformem seus amigos em monstros poderosos de graça, o Mestre deve levar em consideração a obrigatoriedade — por parte dos personagens infectados — de pagarem pontos pelo modelo racial sobrenatural obtido dessa forma. Se não puderem bancar o modelo, o Mestre tem toda liberdade para balancear o custo em pontos da característica com obstáculos sobrenaturais, como Aversão, Fraqueza, Maldição e Repugnância.

Atavismo por Estresse

Variável*

Esta desvantagem costuma estar disponível somente para personagens que são membros de raças que desenvolveram de um estado animal.

O personagem "regride" temporariamente quando está amedrontado, nervoso, cansado ou ferido. Ele deve fazer um teste de autocontrole nessas situações. No caso de um fracasso, o personagem se comporta como um animal, agindo por impulso e instinto.

Quando a situação de tensão chegar ao fim, ele deve fazer um teste de autocontrole a cada minuto. Se seus amigos o consolarem, o teste recebe um bônus de +2. Se uma dessas pessoas tiver Empatia com Animais ou Empatia, aplique um bônus adicional de +2. No caso de um sucesso, o ataque termina e o personagem volta ao normal. Se desmaiar devido ao cansaço ou a algum ferimento antes de obter o sucesso, ele se recupera automaticamente quando acordar.

O valor em pontos da desvantagem depende da gravidade dos ataques:

Suave: O personagem tem dificuldade para falar e precisa de um sucesso em um teste de IQ para conseguir pronunciar uma frase. Ele não é capaz de operar máquinas complexas, mas pode realizar ataques ensandecidos com uma arma (penalidade de -4 para atingir o alvo). *-10 pontos.**

Moderada: O personagem tem todos os problemas anteriores e também tem dificuldade para compreender os comandos de outros indivíduos: ele deve fazer um teste de IQ para ver se *compreende* uma frase dita por outra pessoa. Se for atacado ou desafiado, ele também precisa de um sucesso em um teste de autocontrole para evitar agir "por instinto". *-15 pontos.**

Grave: O personagem é incapaz de falar, de compreender outros indivíduos e de usar ferramentas (a não ser como clavas) e age o tempo todo por instinto. Ele se comporta como seus ancestrais primitivos. *-20 pontos.**

O Atavismo por Estresse também pode resultar em um comportamento problemático: escolha uma desvantagem mental adequada, reduza seu valor em pontos pela metade (ignore todas as frações) e some esse custo em pontos ao custo anterior *antes* de aplicar o multiplicador de autocontrole.

Atrapalhado

-5 ou -10 pontos

O personagem tem uma coordenação motora incomumente ruim. Ele sofre uma penalidade em qualquer teste baseado em DX para realizar trabalhos delicados, como as perícias listadas em Destreza Manual Elevada (pág. 53) e também com a perícia Sacar Rápido. Por -5 pontos, a penalidade é de -3; por -10 pontos, de -6. Esta desvantagem *não* se aplica a tarefas baseadas em IQ, tarefas em grande-escala baseadas em DX ou jogadas de dados relacionadas com o combate, a não ser Sacar Rápido.

O personagem também se atrapalha todo para comer, não consegue dar um nó numa gravata e assim por diante. O Mestre também pode aplicar uma penalidade adicional de -1 para cada nível dessa desvantagem em qualquer teste de Influência ou reação em locais onde é importante ter boas maneiras.

Esta desvantagem é mutuamente excludente com Destreza Manual Elevada.

Autodestruição

-10 pontos

Assim que o personagem começar a envelhecer (aos 50 anos no caso de humanos normais), seus órgãos e sistema imunológico passam a falhar. Ele começa a envelhecer com rapidez, *e deve fazer* testes de envelhecimento *todos os dias* com uma penalidade de -3 na HT.

Um personagem não pode obter esta desvantagem juntamente com Doente Terminal (pág. 135). Se quiser que o personagem se autodestrua *rapidamente*, adquira Doente Terminal.

Avareza

-10 pontos*

O personagem está sempre preocupado em conservar suas riquezas e sempre busca o melhor acordo possível. Ele deve fazer um teste de autocontrole sempre que tiver que gastar algum dinheiro. Se a despesa for grande, o teste de autocontrole sofre uma penalidade de -5 ou maior (a critério do Mestre). Um fracasso significa que o personagem deve se recusar a gastar o dinheiro ou, se não houver escapatória, deve regatear e reclamar interminavelmente. É possível que um personagem tenha Cobiça (pág. 126) e Avareza.

Aversão

Variável

O personagem sente uma aversão sobrenatural a um determinado item ou substância e isso o obriga a manter alguma distância dela. Se forças externas fizerem o personagem entrar em contato com o item temido, o personagem

deve se afastar o mais rápido possível, usando o caminho mais direto que encontrar. Ele não pode fazer mais *nada* até estar fora do alcance do objeto de sua aversão. Se não conseguir se afastar o suficiente, ele fica indefeso.

O personagem é capaz de sentir de imediato a presença da substância temida assim que entrar no raio proibido. Ele não sabe exatamente onde ela está, mas sabe em que direção ela se encontra e se sente compelido a tomar o caminho contrário.

O valor básico de Aversão é -10 pontos, o que o proíbe o personagem de ficar a menos de um metro da substância. Um raio maior concede -1 ponto por metro, até no máximo -20 pontos, a 11 metros. Encontre o valor final da desvantagem multiplicando o valor em pontos referente ao alcance pela raridade da substância, como descrito em Fraqueza (pág. *143*).

Ampliações Especiais

Não Pode ser Preso: O personagem não é capaz de adentrar a zona proibida por vontade própria, mas, se for levado até ela por uma força externa, não sentirá mais Aversão. Ele consegue agir normalmente na zona proibida até se afastar da substância — quando então a desvantagem é reativada. -50%.

beça. O Mestre deve se esforçar para fazer o Azar funcionar dessa maneira. No entanto, essa é uma ferramenta de caracterização e não uma regra que deve ser rigorosamente obedecida. O azar sempre pode se manifestar de outra maneira se o Mestre quiser manter o personagem sempre alerta.

Baixa Autoestima

-10 pontos

O personagem não tem autoconfiança e subestima suas habilidades a tal ponto que isso interfere em suas atividades. Ele sofre uma penalidade de -3 em todos os testes de habilidade sempre que acreditar que não tem qualquer chance de obter sucesso ou que outras pessoas esperam que ele fracasse (a critério do Mestre). Exemplo: se ele for um mecânico, o personagem não sofrerá penalidades para consertar um motor dentro de sua oficina... mas talvez sofra uma penalidade de -3 para realizar o mesmo conserto na estrada, debaixo de chuva, contando apenas com uma caixa de ferramentas portátil e com o inimigo em seu encalço — além dos modificadores normais que seriam aplicáveis nessa situação.

O personagem é um azarado. Se o enredo da aventura exige que alguma coisa de ruim aconteça a alguém, ele será o escolhido. O Mestre não pode matar o personagem de imediato por causa de um lance de azar, mas qualquer coisa menos que isso serve.

Azar

-10 pontos

O personagem é um azarado. Tudo dá errado para ele — normalmente, na pior hora possível. O Mestre deve, arbitrária e maliciosamente, fazer alguma coisa sair errada para o personagem uma vez a cada sessão de jogo. Talvez ele fracasse em um teste de importância vital, ou seu maior inimigo aparecerá repentinamente (contra todas as chances do mundo) na pior hora possível. Se o enredo da aventura exige que alguma coisa de ruim aconteça a alguém, ele será o escolhido. O Mestre *não* pode matar o personagem de imediato por causa de um lance de azar, mas qualquer coisa menos que isso serve (se quiser um *azar letal*, consulte Maldição, pág. 148).

Se desejar, o jogador pode especificar um "tema" recorrente para seu Azar — por exemplo, suas armas tendem a quebrar, ele sempre está cinco minutos atrasado ou os objetos têm o péssimo hábito de cair sobre sua ca-

Barulhento

-2 pontos/nível

O personagem faz *muito* barulho! Talvez ele seja um fantasma arrastando correntes, um ciborgue com um exaustor emitindo um som irritante ou uma máquina com um motor barulhento — ou talvez ainda não tenha o menor talento para ser discreto.

Ele emite sons constantemente — mesmo quando está parado — exceto quando se encontra em estado de coma (no caso de seres animados) ou desligado (no caso de máquinas). Cada nível desta desvantagem concede um bônus de +2 nos testes de Sentidos para ouvir o personagem e impõe uma penalidade de -2 nos testes de Furtividade dele, de acordo com a situação. Em algumas circunstâncias (ex.: numa ópera), cada nível também pode impor uma penalidade de -1 nos testes de reação das pessoas. Não é permitido adquirir mais que cinco níveis de Barulhento sem autorização do Mestre.

Bestial

-10 ou -15 pontos

O personagem pensa e reage como um animal selvagem. Ele não conhece os padrões da moral "civilizada" e não conhece o conceito de propriedade. Ele luta contra ou foge daqueles que o assustam ou ameaçam. O personagem não tem permissão para aprender perícias que, na opinião do Mestre, dependam de noções "civilizadas" de arte ou interação social e ele também não tem um valor pré-definido para essas perícias.

O personagem não está necessariamente fora de controle; ele simplesmente reage de uma maneira animalesca. Ele normalmente ignora quem o deixa em paz (a menos que sirvam como alimento!) e pode até demonstrar afeição por quem o trata com algum carinho. Uma criatura bestial não é capaz de entender a propriedade no sentido humano, mas (dependendo da raça) pode compreender noções de território e evitar causar dano a objetos que se encontram em regiões que não lhe pertencem. Se ele considera ou não os humanos como indivíduos com direitos territoriais, essa é outra história! A besta talvez compreenda como funciona a dominação e até mesmo respeite ou obedeça um humano que se mostrar mais forte que ela.

Não é possível adquirir Hábitos Detestáveis para um comportamento animal, pois isso está incluso no custo de Bestial. No entanto, se as atitudes do personagem forem extremamente repugnantes para os humanos — com uma gravidade equivalente a Hábitos Detestáveis de -15 pontos — o Mestre pode determinar que esta desvantagem vale -15 pontos, em vez dos -10 pontos usuais. Dito isso, o jogador pode adquirir Hábitos Detestáveis que *não* estão relacionados com um comportamento bestial (inclusive "devorar humanos").

A vantagem Bestial não está necessariamente ligada a uma IQ baixa, mas interpretar um personagem com esta desvantagem e uma inteligência notável certamente representa um grande desafio de raciocínio e esforço. Portanto, talvez o Mestre prefira restringir Bestial a personagens com valores de IQ inferiores a 10 (ou até mesmo inferiores a 6!) ou simplesmente reservar esta característica para os PdMs.

Observe que a metacaracterística Animal Selvagem (pág. 263) abrange esta desvantagem.

Bioquímica Incomum

-5 pontos

O personagem é capaz de se manter com alimentos típicos dos humanos, mas a sua composição bioquímica é suficientemente diferente, para que drogas fabricadas para humanos não

surtam efeito em seu organismo — ou surtam efeitos imprevisíveis. As drogas específicas para sua composição bioquímica agem normalmente, mas custam 10 vezes mais que o normal.

Sempre que o personagem consumir uma droga destinada a seres humanos, jogue 1d:

1-3 — Efeito normal.

4-5 — Efeito normal, mais um efeito prejudicial à escolha do Mestre: perda de 1d PF (enjoo e náusea), uma versão intensa dos efeitos colaterais negativos da droga, etc.

6 — Nenhum efeito.

Briguento

-10 pontos*

O personagem gosta de intimidar as pessoas sempre que for possível fazê-lo impunemente. Dependendo da personalidade e da posição que ele ocupa, isso pode tomar a forma de agressões físicas, hostilidade intelectual ou um "gelo" social. Ele deve fazer um teste de autocontrole para não realizar uma bravata *grosseira* quando sabe que não deve — mas para representar o personagem corretamente, ele deveria provocar tantas pessoas quantas puder. Como ninguém gosta de um fanfarrão, seus testes de reação sofrem uma penalidade de -2.

Características Sobrenaturais

Variável

O personagem tem características perturbadoras que o qualificam como um demônio, um vampiro ou um ser sobrenatural. Ele consegue se passar por um mortal comum para qualquer observador, mas um exame mais detalhado revela que ele tem alguma coisa estranha. Um especialista pode acabar descobrindo o seu segredo.

Características Sobrenaturais difere de Feições Estranhas (pág. 22), pois não costumam ser *óbvias*; elas se tornam aparente somente em circunstâncias especiais. Mas, quando notadas, resultam em uma penalidade de reação. Essas características também concedem — àqueles que sabem o que procurar — um bônus em qualquer teste de habilidade (contra Conhecimento Oculto, Ocultismo, etc.) feito com o objetivo de identificar a verdadeira natureza do personagem.

Esta desvantagem também pode ser acompanhada de níveis de aparência que variam de Hediondo a Belíssimo (v. *Aparência Física*, pág. 20). No entanto, o personagem não recebe nenhum ponto de Características Sobrenaturais se for Monstruoso ou Horroroso. Se a aparência dele for *tão* assustadora assim, ele não está guardando nenhum segredo.

Palidez: O personagem se parece com um cadáver, com pele pálida, olhos fundos, etc. A reação das pessoas que conseguem vê-lo sem maquiagem em um ambiente com boa iluminação sofre uma penalidade de -2. Além disso, todos os testes para descobrir seu segredo recebem um bônus de +2. *-10 pontos (-5 pontos se ele for capaz de adquirir o rubor da vida temporariamente; como um vampiro depois de se alimentar, por exemplo).*

Sem Calor Corporal: O personagem é frio ao tato. A reação de pessoas que tocarem nele — cumprimentarem com um aperto de mão, beijarem, etc. — sofre uma penalidade de -1. Os testes para descobrir seu segredo recebem um bônus de +1. *-5 pontos (-1 ponto se ele for capaz de aquecer sua pele temporariamente; como um vampiro depois de se alimentar, por exemplo).*

Sem Reflexo: O personagem não tem reflexo e não aparece em espelhos, água parada e superfícies espelhadas do gênero; além disso, dispositivos tecnológicos, como câmeras, não conseguem captar sua imagem. Em alguns lugares e épocas, as pessoas acreditam que ele não tem alma. A reação das pessoas que percebem esse detalhe sofre uma penalidade de -2. Além disso, todos os testes para descobrir seu segredo recebem um bônus de +2 . *-10 pontos.*

Sem Sombra: O personagem não produz nenhuma sombra, independente da intensidade ou direção da fonte de luz. Os testes de reação das pessoas que perceberem esse detalhe sofrem uma penalidade de -2. Todos os testes para descobrir seu segredo recebem um bônus de +2. *-10 pontos.*

Cegueira

-50 pontos

O personagem não enxerga. Ele precisa caminhar mais devagar e com mais cuidado em terreno desconhecido ou precisa ser guiado por um companheiro ou animal. Muitas ações são impossíveis para um cego. O Mestre deve usar o bom senso nesses casos.

Todas as perícias de combate de um personagem cego sofrem uma penalidade de -6. Ele pode usar armas de combate corpo a corpo, mas não é capaz de dirigir um golpe contra um ponto de impacto específico do corpo do oponente e não pode disparar uma arma de combate à distância (a não ser aleatoriamente

ou em direção a um alvo próximo o bastante para ser ouvido). Tudo isso pressupõe que o personagem já está acostumado à sua cegueira. Qualquer um que perca a visão subitamente sofrerá uma penalidade de -10, como se estivesse no escuro. Seja qual for o caso, o personagem não sofre nenhuma outra penalidade por atuar no escuro.

Um personagem com Cegueira, não pode comprar uma visão sobre-humana. Se ele enxergar em um espectro diferente do normal, terá a versão de 0 ponto de Infravisão (pág. 65) ou Ultravisão (pág. 96) e não Cegueira mais a versão de 10 pontos dessas vantagens. Observe que o Sentido de Monitoramento (pág. 87) e o Sentido de Vibração (pág. 88) não são um tipo de visão; é possível adquirir qualquer uma dessas características juntamente com Cegueira pelos custos usuais em pontos.

Cegueira Noturna

-10 pontos

O personagem tem uma visão noturna limitada. Se a penalidade sobre a visão ou o combate devido à má iluminação estiver entre -1 e -4 para a maioria das pessoas, então a dele será duas vezes *pior* ou -3. Se a penalidade for de -5 ou pior, então ele deve agir como se fosse completamente cego (v. *Cegueira*, pág. 125). Se o personagem também tiver Visão Aguçada (pág. 89), esta só se aplica a situações onde não haja penalidade por causa da escuridão.

Esta desvantagem é mutuamente excludente com Visão Noturna (pág. 97) e Visão no Escuro (pág. 97).

Circunspecção

-10 pontos

O personagem nunca entende uma piada e acha que todo mundo está levando tudo a sério o tempo todo. Portanto, ele nunca faz piadas e é extremamente sério. A reação das outras pessoas diante dele sofre uma penalidade de -2 em qualquer situação onde a desvantagem fique evidente.

Cleptomania

-15 pontos*

O personagem se sente compelido a roubar, não necessariamente coisas de valor, mas qualquer coisa que ele possa levar. Sempre que tiver uma chance de roubar, ele deve fazer um teste de autocontrole com uma penalidade de até -3, se o objeto tiver algum interesse especial para ele (não necessariamente *valor*, a menos que ele seja pobre ou Ambicioso). No caso de um fracasso, o personagem deve tentar furtar o objeto. As coisas roubadas devem ser mantidas ou vendidas — nunca devolvidas ou abandonadas.

Cobiça

-15 pontos*

O personagem tem paixão por dinheiro. Ele deve fazer um teste de autocontrole sempre que algum patrimônio for oferecido como pagamento por um trabalho lícito, proventos de uma aventura, pilhagem ou apenas isca. No caso de um fracasso, ele fará o que for preciso para obter o pagamento. O Mestre pode modificar esse teste se a soma envolvida for pequena em comparação com os bens do personagem. Pequenas quantias não são (muito) tentadoras para um personagem rico. Já um personagem *pobre* pode sofrer uma penalidade de -5 ou pior no teste de autocontrole se houver um grande prêmio à vista. Personagens *Honestos* (pág. 144) fazem os testes de autocontrole com um bônus de +5 para resistir a um negócio escuso e +10 para resistir a um crime inequívoco. No entanto, praticamente todos os personagens com Cobiça acabam, mais cedo ou mais tarde, fazendo alguma coisa ilegal.

Código de Honra

-5 a -15 pontos

O personagem tem orgulho de um conjunto de princípios que ele segue a todo tempo. Os Códigos de Honra diferem entre si, mas todos exigem um comportamento "honrado". O personagem deve fazer quase qualquer coisa — talvez até mesmo correr risco de vida — para não ser considerado desonrado... o que quer que isso signifique.

Mas é preciso fazer muito mais que defender uma série de princípios para ganhar esses pontos. É necessário ser um verdadeiro seguidor do Código! Isso é uma desvantagem porque com frequência exige um comportamento perigoso (se não imprudente). Além disso, uma pessoa honrada pode ser forçada a situações desfavoráveis porque seus inimigos sabem que ela tem honra.

Código de Honra não é a mesma coisa que Dever (pág. 133) ou Senso do Dever (pág. 156), que levariam um samurai ou um granadeiro inglês, por exemplo, a se lançarem numa batalha sem esperança puramente por dever. não honra pessoal (embora seja evidente que eles ficariam desonrados se fugissem). Os riscos que uma pessoa enfrenta por sua honra só dizem respeito a ela mesma.

O valor em pontos de um Código específico varia em função dos problemas que ele pode acarretar a seus seguidores e quão arbitrárias e irracionais são suas exigências. Um Código informal observado apenas por um grupo de amigos vale -5 pontos. Um Código formal observado apenas por um grupo de amigos ou um informal que deve ser seguido

o tempo todo vale -10 pontos. Um Código formal que deve ser seguido o tempo todo ou que faz com que seu seguidor cometa suicídio se não cumpri-lo vale -15 pontos. O Mestre sempre tem a palavra final nessa decisão! *Exemplos:*

Código de Honra (Cavaleiros): Como o Código de Honra dos Cavalheiros, exceto que as bandeiras não haviam ainda sido inventadas; o personagem deve se ofender com qualquer insulto ao seu senhor feudal ou à sua fé. Além disso, eles devem proteger qualquer dama ou pessoa mais fraca e aceitar um desafio de qualquer um de posição igual ou superior à sua. Mesmo na guerra, as forças e armas devem ser equivalentes *se* o oponente também for nobre e cavalheiresco. *-15 pontos.*

Código de Honra (Cavalheiros): Nunca faltar com a palavra. Nunca ignorar um insulto feito à sua pessoa, a uma dama ou à sua bandeira; os insultos só podem ser apagados com um pedido de desculpa ou um duelo (*não* necessariamente até a morte!). Nunca tirar vantagem de um oponente; armas e circunstâncias devem ser equivalentes (exceto na guerra). Isso se aplica somente entre cavalheiros. Uma descortesia de alguém de Status social menor que 0 é digna de uma surra de chicote e não de um duelo. *-10 pontos.*

Código de Honra (Piratas): Sempre se vingar de um insulto, independente do perigo que isso possa acarretar; o inimigo de um companheiro é seu inimigo; nunca atacar um companheiro de tripulação ou um amigo, a não ser em um duelo justo. De resto, vale tudo. Este código de honra pode ser usado também por bandoleiros, gangues de motociclistas e assim por diante. *-5 pontos.*

Código de Honra (Profissionais): Atender aos padrões de ética da sua profissão; sempre fazer seu trabalho da melhor maneira possível; apoiar seu grupo, empresa ou cooperativa. Este código de honra é mais apropriado para advogados e médicos (Juramento de Hipócrates), mas comerciantes dedicados, mercadores, entre outros, também podem adotar um Código semelhante. *-5 pontos.*

Código de Honra (Soldados): Um oficial deve ser rígido, mas justo, deve liderar à frente de seu exército e cuidar de seus soldados; um homem alistado deve defender seus amigos e cuidar de seu *kit* de sobrevivência. Qualquer soldado deve estar disposto a lutar e morrer pela honra de sua unidade, exército e nação; deve obedecer às "leis da guerra"; tratar um inimigo honrado com respeito (um inimigo desonrado merece uma bala); e usar o uniforme com orgulho. *-10 pontos.*

Completamente Desastrado

V. Desastrado, pág. 131

Complexo de Culpa

-5 pontos

O personagem se sente responsável pelas pessoas que desempenham um papel importante em sua vida. Entre eles, estão seus companheiros de aventura, empregados, subordinados, Aliados, Dependentes e até mesmo as pessoas com quem ele tem um Dever ou Senso do Dever. Se *alguma coisa* ruim acontecer a essas pessoas, ele se sentirá culpado, mesmo que não haja nada que ele possa fazer para evitar o desastre.

Se o eventual acidente não for causado por uma falha do personagem, ele sofre os efeitos de Depressão Crônica (pág. 131) durante (15-Vontade) dias — mínimo de um dia. Use a Vontade do personagem como seu valor efetivo de autocontrole. Por outro lado, se o acidente *for* causado por uma falha dele, os efeitos da Depressão Crônica duram (20-Vontade) dias — mínimo de dois dias — e o valor efetivo de autocontrole será igual a Vontade-3.

Outras pessoas podem tentar ajudá-lo a superar seus sentimentos de culpa fazendo testes de Lábia ou Psicologia. O Mestre tem liberdade para modificar esses testes, dependendo de quão convincente eles pareceram. Interprete isso.

Compulsão

-5 a -15 pontos*

O personagem tem um hábito (geralmente, um vício) que toma uma boa parte do seu tempo e dinheiro. Ele *deve* se entregar a esse comportamento pelo menos uma vez por dia, se possível, e repeti-lo *sempre* que tiver a oportunidade, a menos que consiga um sucesso num teste de autocontrole. Ele procura evitar qualquer situação que o coloque distante de sua compulsão por mais de um dia. Para se submeter a uma situação assim, ele deve fazer um teste de autocontrole; no caso de sucesso (ou se ele for forçado a passar por isso), o personagem fica sob os efeitos de Irritabilidade (pág. 147) durante todo o tempo — e deve utilizar o valor de autocontrole de Compulsão nos testes de Irritabilidade. Observe que a tentativa de evitar a compulsão com frequência indica uma má atuação.

O valor em pontos da desvantagem depende do custo do hábito e das chances de confusão em que ela pode colocar o PdJ. O Mestre tem a palavra final. Seguem alguns exemplos:

Boemia Compulsiva: O PdJ não consegue resistir a uma festa! Uma vez por dia, ele precisa procurar uma reunião social e permanecer nela comendo, bebendo, cantando e fazendo piadas por pelo menos uma hora. Se não for convidado, ele atua como "penetra" e, se não houver uma festa, fará de tudo para deixar o pessoal mais animado. Dinheiro não é problema! Se o tiver, ele gasta. O personagem experimenta quase qualquer substância alucinógena sem pensar, ele nunca recusa uma bebida e não é muito exigente em relação a seus parceiros românticos. Um personagem nessas condições recebe um bônus de +1 nas reações de pessoas extrovertidas como ele, mas sofre uma penalidade de -1 ou maior de cidadãos sérios ou de -4 em um cenário puritano. *-5 pontos* (-10 pontos* em cenários puritanos).*

Gastar Compulsivamente: O dinheiro nunca para na mão do personagem. Ele gosta de ser visto como uma pessoa que pode gastar muito, aprecia o luxo ou considera o consumo uma experiência muito divertida — talvez os três. Ele deve fazer um teste de autocontrole sempre que alguém lhe oferecer um produto que corresponda às suas peculiaridades ou interesses e o dinheiro que ele tiver no bolso for mais que o dobro do preço pedido. Se fracassar, o personagem compra o item. Esta desvantagem aumenta o custo de vida e o impõe uma penalidade no NH em Comércio quando for usado para barganhar ou pechinchar:

Número de Autocontrole	*Aumento no Custo de Vida*	*Penalidade em Comércio*
6	80%	-4
9	40%	-3
12	20%	-2
15	10%	-1

Um Gastador Compulsivo não está limitado aos seus recursos! Um fazendeiro pobre também pode ser um mão aberta. Esta característica é incompatível com Avareza (é o oposto dela!), mas *pode* ser combinada com Cobiça. *-5 pontos*.*

Generosidade Compulsiva: O personagem é excessivamente generoso. Se um mendigo pede dinheiro, ele dá — mas enquanto outras pessoas dão moedas de cobre, ele dá moedas de prata. Ele sempre concede pedidos de empréstimo cada vez maiores, basta existir quaisquer chances remotas de sucesso no empreendimento, e precisa fazer um teste de autocontrole sempre que ouvir uma história triste (se não tiver dinheiro quando alguém lhe pedir um empréstimo, ele se desculpará repetidamente). O personagem não é um completo idiota; ele apenas se sente culpado por estar em melhor situação que as outras pessoas. Em uma sociedade com mendigos por todos os lados, aumente seu custo de vida:

Número de Autocontrole	Aumento no Custo de Vida
6	20%
9	15%
12	10%
15	5%

Isso pode resultar em um bônus de reação de +1 por parte de outras pessoas generosas; se o personagem também for pobre, esse bônus será ainda maior. Esta característica é incompatível com Avareza. *-5 pontos**.

Jogatina Compulsiva: O personagem não deixa passar nenhuma oportunidade de entrar numa jogatina. Apostas, jogos de azar e até mesmo loterias exercem um fascínio impressionante sobre ele. O personagem até inicia esses eventos se não houver nenhum acontecendo. Ele participará de qualquer jogo proposto, mesmo que não o conheça. Ele não precisa ter a perícia Jogos de Azar, mas, se não a tiver, precisará de uma fonte contínua de recursos! Se ele não puder jogar enquanto estiver viajando com pessoas que não costumam apostar, em pouco tempo sofrerá uma penalidade de -1 para cada -5 pontos da desvantagem (após o multiplicador de autocontrole) nos testes de reação dessas pessoas, por falar continuamente sobre apostas e tentar fazer com que elas joguem também. *-5 pontos**.

Jurar Compulsivamente: O personagem nunca decide simplesmente fazer alguma coisa; ele precisa transformar isso num juramento. Embora esses votos sejam triviais em algumas situações, ele os cumpre com a mesma solenidade e dedicação. Ele tem a capacidade de transformar decisões insignificantes em juramentos legítimos. *-5 pontos**.

Mentir Compulsivamente: O personagem mente constantemente por nenhuma outra razão que não a alegria de mentir. Um mentiroso compulsivo se delicia inventando histórias sobre suas façanhas, linhagem, riqueza ou qualquer coisa que possa impressionar sua audiência. Mesmo quando desmascarado, ele se apega tenazmente a suas histórias, chamando seu delator de mentiroso e salafrário. Para dizer a verdade pura e simples, ele deve fazer um teste de autocontrole. Se fracassar, ele *mente* sem se importar com as consequências. Quando o jogador que representa um personagem mentiroso faz um teste para dizer a verdade para os membros de seu grupo, ele deve fazê-lo de modo que os jogadores não vejam o resultado. Dessa maneira, eles nunca saberão se estão recebendo informações corretas de seu companheiro. *-15 pontos**.

Confuso

-10 pontos*

Para o personagem, o mundo parece um lugar estranho e incompreensível — pelo menos na maior parte do tempo. Ele não é necessariamente burro, mas demora a entender novos fatos ou situações.

Em particular, ele reage mal a estímulos em excesso. Quando está sozinho em meio à paz e tranquilidade de seu próprio lar, o personagem age normalmente. No entanto, em um lugar estranho ou agitado, ele deve fazer um teste de autocontrole. Se fracassar, ele fica paralisado, em vez de tomar uma atitude decidida ou apropriada. Isso com frequência o impede de ser bem-sucedido em testes de Tática e de se envolver com qualquer outro tipo de planejamento em longo prazo. O Mestre deve ajustar o teste de autocontrole de acordo com os estímulos presentes no local em que o personagem se encontra. Para que ele resista à confusão causada por dois amigos conversando discretamente em uma sala familiar bastaria um teste sem modificador, mas uma danceteria com luzes brilhantes e música pulsante poderia impor uma penalidade de -5, enquanto uma rebelião ou batalha resultariam em -10!

Se esta desvantagem afligir o personagem durante um combate, ele deve realizar a manobra Fazer Nada a cada turno. Ele não fica atordoado e, se for atacado *direta* e fisicamente, poderá se defender. Ele pode até mesmo realizar um contra-ataque *contra o agressor* — mas ele nunca age, só reage.

Consumo Ampliado

-10 pontos/nível

Uma "refeição" supre as necessidades do personagem por um período muito menor em comparação com um ser humano normal. Esta desvantagem é adequada para criaturas pequenas

que precisam se alimentar com frequência ou para máquinas que consomem rapidamente o suprimento de energia ou combustível que carregam.

Consumo Ampliado 1: O personagem precisa de seis refeições por dia. Se possuir a metacaracterística Máquina (pág. 262), terá uma resistência de 4 horas.

Consumo Ampliado 2: O personagem precisa de 12 refeições por dia. Se possuir a metacaracteristica Máquina (pág. 262), terá uma resistência de 2 horas.

Consumo Ampliado 3: O personagem precisa de 24 refeições por dia. Se possuir a metacaracterística Máquina (pág. 262), terá uma resistência de 1 hora.

... e assim por diante, sempre dobrando o consumo e reduzindo a resistência pela metade a cada nível adicional. Um único nível desta característica é apropriado para humanos normais que têm Excesso de Peso ou algum outro problema mais grave (v. *Constituição Física*, pág. 18) ou que têm a desvantagem Gula (pág. 143).

Convulsões Pós-Combate

-5 pontos*

O personagem sofre convulsões e fica doente depois de um combate — mas só quando ele *acaba*. Ele deve fazer um teste de autocontrole no final de qualquer batalha — cabe ao Mestre determinar quando uma batalha realmente acaba e ele pode aplicar uma penalidade se o combate for particularmente arriscado ou terrível. No caso de um fracasso, o Mestre deve jogar 3 dados, somar a margem de fracasso do teste de autocontrole do personagem ao resultado e consultar o resultado na *Tabela de Verificação de Pânico* (pág. 360). Por exemplo, se o número de autocontrole do personagem é 12, mas ele obtém um resultado de 14, o Mestre deve jogar 3d+2 e consultar o resultado na tabela. O efeito descrito afeta o personagem imediatamente.

Corcunda

-10 pontos

O personagem tem uma deficiência na coluna que o obriga a assumir uma postura inclinada ou curvada — o que normalmente resulta em uma corcunda ou protuberância sobre um dos ombros, ou os dois. Isso reduz a altura do personagem em 15 cm sem alterar seu peso ou estrutura física. As roupas e armaduras comuns não servem bem nele, impondo uma penalidade de -1 sobre a DX; para evitar esse problema, é necessário pagar mais 10% por equipamentos feitos sob medida.

A maioria das pessoas se sente incomodada com a presença do personagem e reage a ele com uma penalidade de -1. Essa penalidade é cumulativa com os modificadores habituais de aparência (v. *Aparência Física*, pág. 20) — além disso, o personagem não pode ter uma aparência melhor que Média. Seu aspecto físico também é *distinto*, o que resulta em uma penalidade de -3 nas perícias Disfarce e Perseguição e um bônus de +3 nas tentativas de outras pessoas de identificá-lo ou rastreá-lo.

Personagens corcundas realistas também podem ter a desvantagem Problemas na Coluna (pág. 153), mas isso não é obrigatório.

Covardia

-10 pontos*

O personagem é extremamente cuidadoso com relação ao seu bem-estar físico. Sempre que surgir a necessidade de se arriscar fisicamente, ele deve fazer um teste de autocontrole. Se houver risco de vida, o teste sofre uma penalidade de -5. No caso de um fracasso, ele deve recusar se arriscar, a menos que seja ameaçado com um perigo *maior*.

Covardia impõe uma penalidade nas Verificações de Pânico sempre que houver risco de dano físico:

Penalidade na Número de Autocontrole	*Verificação de Pânico*
6	-4
9	-3
12	-2
15	-1

Em algumas épocas e lugares, soldados, policiais, etc., reagem com a mesma penalidade quando descobrem que um indivíduo é covarde.

Credulidade

-10 pontos*

Nasce um tolo a cada minuto — e seu personagem é um deles. Ele acredita em tudo o que ouve. Engolirá a história mais absurda se for contada com convicção. Para *não* acreditar em uma mentira ou em uma verdade improvável, ele deve fazer um teste de autocontrole modificado pela plausibilidade da história. No caso de um fracasso, ele acredita em tudo o que lhe disserem.

Uma mentira bem contada ou que envolva algum aspecto com o qual o personagem não esteja familiarizado ("Meu pai é o chefe de polícia desta cidade e não vai tolerar isso") impõe uma penalidade de -6 no teste de autocontrole. Uma mentira envolvendo um tópico com o qual o personagem crédulo está familiarizado ("Você não sabia que eles criam patos em sua vila, Torg?") acarreta em uma penalidade de -3 — mas até mesmo a história mais bizarra ("É claro que os esquimós descendem dos conquistadores espanhóis, todo mundo sabe disso") será engolida se a vítima fracassar em um teste de autocontrole não-modificado.

Além disso, um personagem crédulo também sofre uma penalidade de -3 em qualquer teste de Comércio ou em qualquer situação em que sua credulidade possa ser explorada. Um crédulo *nunca* pode aprender a perícia Detecção de Mentiras.

Curiosidade

-5 pontos*

O personagem é curioso por natureza. Esta desvantagem não representa a curiosidade que afeta todos os PdJs ("O que há na caverna? De onde saiu aquele disco voador?"), mas algo muito mais intenso ("O que vai acontecer se eu apertar este botão aqui?").

O personagem precisa fazer um teste de autocontrole quando se deparar com um item ou situação interessante. Se fracassar, ele terá que examinar tudo ao seu redor — apertar botões, baixar alavancas, abrir portas e presentes, etc. — mesmo se *souber* que isso pode ser perigoso. Jogadores bons de interpretação não farão esse teste com muita frequência...

Em geral, o personagem faz tudo o que estiver ao seu alcance para investigar qualquer situação com a qual não esteja totalmente familiarizado. Quando se deparar com um mistério de verdade, ele não conseguirá simplesmente ignorá-lo. Ele vai tentar racionalizar a situação para justificar sua curiosidade e convencer qualquer um que queira desistir a ficar. Nesse caso, não adianta ter Bom Senso — o personagem sabe que está correndo perigo, mas continua curioso mesmo assim!

Daltonismo

-10 pontos

O personagem não é capaz de distinguir nenhuma cor (isto é, sofre de acromatopsia). Em situações que exigem a identificação de cores (compra de pedras preciosas, identificação de um uniforme ou apertar o botão vermelho para dar partida num motor), o Mestre deve impor as dificuldades adequadas à situação. Além disso, algumas perícias serão sempre mais difíceis para um daltônico. Ele sofre uma penalidade de -1 nos testes de Comércio, Condução, Pilotagem, Química e Rastreamento.

Deficiência Física

-10 a -30 pontos

Esta desvantagem assume que o personagem é um membro de uma raça que possui pernas. Se *todos os membros da raça dele* não tiverem pernas, consulte *Sem Pernas* (pág. 155).

O personagem tem algum grau de redução em sua mobilidade:

Perna Incapacitada: O personagem tem todas as pernas, mas algumas não funcioname direito. Para os humanos, isso significa ter uma perna ruim. O personagem sofre uma penalidade de -3 em todos os testes de habilidade que exigem o uso das pernas, o que inclui todas as perícias com armas de combate corpo a corpo e todas as perícias de combate desarmado (as perícias com armas de projétil não são prejudicadas). O Deslocamento Básico do personagem deve ser reduzido à metade da sua Velocidade Básica (arredondado para baixo), mas ele recebe todos os pontos por isso (v. Deslocamento Básico, pág. 17). *-10 pontos.*

Pernas Faltando: O personagem perdeu alguma(s) — mas não todas — as pernas. Para um ser humano, isso significa que ele só tem uma perna. Ele sofre uma penalidade de -6 em todos os testes de habilidade que exigem o uso das pernas, mas é capaz em ficar em pé e andar vagarosamente usando muletas ou pernas de pau. Seu Deslocamento Básico é reduzido a 2, mas o personagem recebe todos os pontos por isso. Ele também ainda é capaz de chutar, mas juntando a penalidade de -2 para um chute com a de -6 desta desvantagem, ele chuta com um valor de DX-8. Sem as muletas ou a pernas de pau, o personagem é incapaz de ficar de pé, andar ou chutar. *-20 pontos.*

Nenhuma Perna: O personagem perdeu *todas* as pernas, independente de quantas tinha originalmente. Ele sofre uma penalidade de -6 em todos os testes de habilidade que exigem o uso das pernas e não consegue ficar em pé, chutar ou sequer andar. O Deslocamento Básico do personagem *é* reduzido a 0, mas ele recebe todos os pontos por isso. *-30 pontos.*

Paraplégico: O personagem possui todas as pernas, mas elas estão paralisadas. Os efeitos e o valor em pontos são idênticos ao caso anterior. Ao contrário de um personagem Sem Pernas, um paraplégico pode ser atingido nas pernas e sofre dano. Isso se baseia no fato de que não é impossível que ele venha a recuperar a utilização de seus membros inferiores (um personagem Sem Pernas simplesmente não tem sorte). *-30 pontos.*

Auxílio Tecnológico

Uma cadeira de rodas impulsionada pela força dos braços do personagem ou uma plataforma com rodas tem um Deslocamento terrestre de 1/4 do atributo ST do personagem (arredondado para baixo), mas ele não é capaz de passar por portas estreitas, subir escadas ou calçadas com degraus, entrar na maioria dos veículos, etc.

Se o personagem tiver acesso a próteses, que cancelam esta desvantagem enquanto estiverem sendo utilizadas, aplique a limitação Mitigador (pág. 114) à Deficiência Física e a qualquer Deslocamento Básico reduzido. Se uma cirurgia ou peças de reposição avançadas são capazes de recomprar a desvantagem completamente, então será necessário pagar pelos pontos de personagem recebidos pela Deficiência Física e pelo Deslocamento Básico reduzido.

Dependência

Variável

O personagem precisa ingerir uma determinada substância em intervalos regulares (ex.: uma droga ou poção mágica), tocar ou carregar um objeto (ex.: relicário sagrado ou amuleto mágico) ou passar algum tempo em um determinado ambiente (ex.: seu caixão ou sua terra, planeta ou plano natal) para poder sobreviver. Se ele não conseguir fazer isso, começa a perder PV e acaba morrendo. O valor em pontos da desvantagem depende da raridade do item do qual o personagem depende:

Rara (não pode ser comprado; tem que ser encontrado ou fabricado): *-30 pontos.*

Ocasional (muito caro ou difícil de encontrar): *-20 pontos.*

Comum (caro e de certa forma difícil de encontrar): *-10 pontos.*

Muito Comum (disponível quase em qualquer lugar): *-5 pontos.*

Acrescente -5 pontos a esses valores para itens que são *ilegais* na campanha.

Aplique um multiplicador com base na frequência com a qual o personagem deve ter acesso ao item:

Constante: O personagem deve carregar e utilizar a substância a todo tempo — uma atmosfera exótica, por exemplo. Ele perde 1 PV por minuto sem ela. *x5.*

De Hora em hora: Ele perde 1 PV por 10 minutos sem a aplicação de uma dose horária. *x4.*

Diária: Ele perde 1 PV por hora sem a aplicação de uma dose diária. *x3.*

Semanal: Ele perde 1 PV a cada seis horas sem a aplicação de uma dose semanal. *x2.*

Mensal: Ele perde 1 PV a cada dia sem a aplicação de uma dose mensal. *x1.*

Trimestral: Ele perde 1 PV a cada três dias sem a aplicação de uma dose trimestral. *x1/3* (ignore todas as frações).

Anual: Ele perde 1 PV a cada duas semanas sem a aplicação de uma dose anual. *x1/10* (ignore todas as frações).

Se precisar tocar um objeto ou passar um tempo em um determinado ambiente, ele deve fazer isso por um período de tempo igual ao intervalo do dano causado pela ausência desse elemento. Por exemplo, para evitar a perda de 1 PV por hora devido à Dependência de dormir em seu caixão uma vez por dia, é necessário gastar pelo menos uma hora por dia dentro dele. Para evitar a perda de 1 PV a cada duas semanas devido à Dependência de visitar seu planeta natal todos os anos, é necessário ficar nesse lugar pelo menos duas semanas por ano.

Com a permissão do Mestre, humanos comuns podem adquirir essa desvantagem para representar as características especiais de certas doenças crônicas.

Nem toda exigência vital se qualifica como Dependência. Utilize Manutenção (pág. 149) se precisar de *cuidados especiais* — e não de uma substância, objeto ou ambiente — para evitar a perda de HT (e não lesões). Utilize Dieta Restrita (pág. 134) para necessidades especiais de alimentação, que resultarem em fome gradativa, em vez da perda de PV devido a privação de alimentação.

Ampliações Especiais

Envelhecimento: O personagem envelhece de forma não natural sem o objeto de sua dependência. Para cada PV perdido, ele também envelhece dois anos (mesmo que ele tenha Idade Imutável). +30%.

Dependentes

Variável

Um dependente é um PdM por quem o personagem é responsável; ex.: filhos, irmão mais novo, esposa. Um personagem *precisa* cuidar de seus Dependentes. Inimigos podem atingir o personagem através deles (se os dados "decidirem" que um inimigo poderoso e um dependente devem aparecer na mesma aventura, o Mestre pode criar uma aventura totalmente nova em torno desse acontecimento).

Se o dependente for sequestrado ou colocado em perigo durante o jogo, o personagem *deve* partir em seu auxílio o mais rápido possível. Se o dependente estiver em apuros e ele não partir em seu auxílio imediatamente, o Mestre pode negar pontos de bônus ao jogador por "não atuar de acordo com o personagem". Além disso, o jogador *nunca* recebe qualquer ponto de personagem por uma aventura na qual o dependente do personagem foi morto ou gravemente ferido.

Três fatores definem o valor em pontos de um Dependente: sua *capacidade*, sua *importância* (para o personagem) e sua frequência de participação.

Capacidade do Dependente

Especifique o número de pontos utilizados para a criação do Dependente. Quanto mais pontos forem usados para "criar" o dependente, *menos* pontos ele vale para o personagem. "Total de Pontos" é o total de pontos do Dependente expresso como uma porcentagem dos pontos iniciais do personagem, exceto pela última linha, que é absoluta; "Custo" representa o valor básico em pontos de personagem da desvantagem.

Total de Pontos	*Custo*
Até 100%	-1 ponto
Até 75%	-2 pontos
Até 50%	-5 pontos
Até 25%	-10 pontos
0 pontos ou menos	-15 pontos

A *mesma pessoa* pode ser tanto um Dependente quanto um Aliado (pág. 35). Some os custos e considere-os como uma única característica: uma vantagem se o custo total em pontos for positivo ou uma desvantagem se for negativo. O jogador deve usar o mesmo total de pontos nos dois casos, mas a frequência de participação pode ser diferente. O Mestre deve fazer um teste separado para determinar a participação do Dependente e do Aliado. Se ele aparecer como um Dependente, fará isso de forma a causar problemas para o personagem (ex.: será capturado). Se ele aparecer como um Aliado, será muito prestativo e tomará conta de si mesmo. Se ele aparecer como ambos, será prestativo e importuno ao mesmo tempo; por exemplo, o dependente pode usar suas habilidades para ajudar, mas também sairá por aí sem avisar, será avistado pelo inimigo ou então causará problemas equivalentes ao auxílio que oferece.

Importância

Quanto mais importante o dependente for para o personagem, maior será seu "grau de dependência" e, consequentemente, seu valor em pontos.

Empregado ou conhecido: O personagem sente uma responsabilidade para com essa pessoa, mas consegue pesar os riscos relativos a ela de uma maneira racional. *x1/2*.

Amigo: O personagem sempre deve tentar proteger essa pessoa e só se arriscará a causar algum dano a ela se alguma coisa muito importante (como a segurança de muitas outras pessoas) estiver em jogo. *x1*.

Ser Amado: O dependente é um parente ou namorado. O personagem não pode colocar nada na frente da segurança dele. *x2*.

Frequência de Participação

Escolha uma frequência de participação, conforme mostrado em *Frequência de Participação* (pág. 36). Ela deve se ajustar à "história" por trás do dependente. Se ele for um filho bebê, seria estranho se ele aparecesse "raramente".

Múltiplos Dependentes

Um personagem não pode receber pontos por mais que 2 dependentes. Entretanto, se tiver um *grupo* de dependentes, ele pode considerar todos como apenas 2 dependentes. Estabeleça o valor de um membro comum do grupo e então receba o dobro desse valor em pontos.

Exemplo: Um combatente do crime que também é professor durante o dia pode ter como "dependentes genéricos" todos os alunos. Eles são jovens (-10 pontos), estão por perto com "muita frequência" (x2) e contam como "amigos" (x1), resultando em -20, pontos cada. Contudo, a limitação de dois dependentes permite que ele receba -40 pontos (e, se um dependente se ferir, sempre existirão outros).

Dependentes no Jogo

Na medida em que o personagem ganha pontos, o Mestre pode escalonar as habilidades do Dependente de modo a transformar seu total de pontos em um percentual fixo dos pontos do personagem. Desta forma, o valor da desvantagem não é alterado. As crianças crescem, os adultos ganham dinheiro e todos aprendem novas habilidades. Os dependentes que passam tempo demais ao redor do personagem podem acabar se tornando aventureiros também. O jogador tem liberdade para sugerir melhorias em seus Dependentes, mas cabe ao Mestre a palavra final.

Se o dependente morrer ou for ferido tão gravemente que o Mestre decide tirá-lo da campanha, o jogador *deve* devolver os pontos de bônus que recebeu por ele. Existem três maneiras de fazer isso: "recomprar" os pontos usando pontos de bônus conseguidos durante as aventuras, adotar uma nova desvantagem (ex.: Depressão Crônica, pág. 131) ou criar um novo dependente. Normalmente novos dependentes são inadequados, mas um distúrbio mental causado pela perda pode apresentar uma boa solução (ex.: Desde que o polvo pegou Amy, você tem medo do oceano...)

Exemplos de Dependentes

- Para qualquer personagem: parentes mais velhos, professores, amigos, crianças, irmãos ou irmãs mais novos, namoradas, maridos ou esposas.
- Para combatentes do crime: jovens companheiros, repórteres ou pupilos.
- Para feiticeiros: aprendizes.
- Para capitães de nave (oceânicas ou espaciais): alferes ou camaroteiro.
- Para soldados: órfãos, novos recrutas.
- Para criminosos ou cientistas loucos: capangas incompetentes.

Depressão Crônica

-15 pontos*

O personagem perdeu a vontade de viver. Ele até cometeria suicídio, mas isso dá muito trabalho. Ele deve fazer um teste de autocontrole para realizar *qualquer ação* que não envolva obter ou consumir o mínimo possível para sua sobrevivência (por exemplo, para ir ao cinema, a uma entrevista de emprego ou namorar) ou quando tiver que escolher entre duas ou mais opções. No caso de um fracasso, ele se decide pelo curso de ação que exigir o menor esforço. O que normalmente significa ficar parado, sem fazer nada.

Se o autocontrole do personagem for muito baixo, é quase impossível que ele queira fazer qualquer coisa por conta própria, a menos que alguém o arraste para fora de casa. Se alguém exigir que o personagem saia de casa ou faça alguma coisa, recorra a um teste de autocontrole. Mesmo no caso de um fracasso, o personagem adere ao plano, mas atua com total indiferença.

Se o autocontrole do personagem for muito baixo, é quase impossível que ele queira fazer qualquer coisa por conta própria, a menos que alguém o arraste para fora de casa.

É possível substituir esta desvantagem por outra de valor equivalente que valorize mais a autoestima do personagem, mas o Mestre só deve permitir essa evolução se o jogador interpretá-la de modo convincente. Ele pode inclusive exigir que o jogador interprete as *duas* desvantagens por algum tempo (a nova com mais frequência e a Depressão Crônica sempre que o Mestre decidir incluí-la no jogo) durante o período de transição.

Também é possível adquirir esta desvantagem durante a aventura. Se o personagem violar uma desvantagem mental autoimposta (pág. 121) ou perder um Dependente, o Mestre pode substituir essa outra desvantagem por Depressão Crônica.

Desastrado

-5 ou -15 pontos

O personagem tem um estranho talento para fazer trapalhadas. Ele não tem necessariamente, uma DX baixa (é possível ter DX até 13 e ainda assim adquirir esta característica), no entanto, ele é muito mais desastrado do que se pode imaginar. Esta desvantagem é dividida em dois níveis:

Desastrado: O personagem precisa fazer um teste de Destreza para passar o dia sem levar um tombo, derrubar livros ou esbarrar em prateleiras repletas de objetos frágeis. Esse tipo de coisa não coloca a vida do personagem em risco, mas é inconveniente e muitas vezes caro. O Mestre tem que ser criativo para inventar desastres menores, enquanto o personagem deve evitar laboratórios, explosivos, lojas de porcelana, etc. *-5 pontos.*

Completamente Desastrado: Da mesma maneira que o caso anterior, mas *qualquer* fracasso em um teste de DX ou em uma perícia com base em DX é considerado uma falha crítica. *-15 pontos.*

Esta característica pode parecer inútil, mas não precisa ser. Grande parte dos robôs realistas de NT7 e NT8 têm esta desvantagem.

Desatento

-10 pontos*

O personagem não consegue se concentrar em uma só tarefa por mais que alguns minutos. Ele deve fazer um teste de autocontrole sempre que precisar manter o interesse por um longo período de tempo ou quando houver algo para distraí-lo. No caso de um fracasso, ele também fracassa *automaticamente* na tarefa que estava realizando. O Mestre pode conceder um pequeno bônus no teste de autocontrole em situações em que a sobrevivência dele está em jogo.

Desdobramento de Personalidade

-15 pontos*

O personagem tem duas ou mais personalidades — cada uma com seu próprio padrão de comportamento, lembranças distintas ou até mesmo nomes diferentes.

Selecione um "pacote" de desvantagens mentais e até um máximo de cinco peculiaridades para cada personalidade. O Mestre também pode permitir variações na IQ, Percepção, Vontade e desvantagens mentais quando elas fizeram sentido. Todos os pacotes de características mentais devem ter o mesmo custo em pontos. Quando estiver calculando o valor em pontos de personagem, conte uma única vez o "preço do pacote" e não uma vez para cada personalidade. Todas as personalidades apresentam as mesmas características e perícias físicas (embora algumas possam não utilizar certas perícias) e compartilham as características mentais que não fazem parte desses pacotes.

Exemplo: Bob Smith tem três personalidades. O "Coronel Smith" é um disciplinador austero com uma Fantasia ("Sou um militar") [-10], Código de Honra (soldados) [-10] e a peculiaridade "Fica em pé durante cerimônias" [-1]. "Bobby" é um viciado em festas que sofre com uma penalidade de -2 em Vontade [-10], Boemia Compulsiva (6) [-10] e a peculiaridade "Dorme o dia inteiro e sai à noite" [-1]. "Smitty" é um arruaceiro com Excesso de Confiança (12) [-5], Trapaceiro [-15] e a peculiaridade "Rouba por diversão" [-1]. Essas três personalidades compartilham todas as outras características de Bob. Cada pacote tem um valor total de -21 pontos, mas o jogador de Bob deve reivindicar esses pontos apenas uma vez. Com os -15 pontos de Desdobramento de Personalidade (12), o valor total da desvantagem é de -36 pontos.

Em qualquer situação de tensão, é necessário fazer um teste de autocontrole (não mais que um teste/hora [tempo de jogo]). No caso de um fracasso, outra personalidade emerge e se comporta de acordo com suas peculiaridades e desvantagens mentais. Se houver várias personalidades, o Mestre deve selecionar uma personalidade apropriada à situação ou escolher aleatoriamente.

Todas as personalidades são de alguma forma superficiais e fingidas, o que impõe uma penalidade de -1 em todos os testes de reação. Além disso, as pessoas que testemunharem uma mudança de personalidade consideram o personagem (provavelmente com razão) um louco perigoso e recebem uma penalidade adicional de -3 nos testes de reação.

Destino

Variável

Um Destino desvantajoso funciona exatamente como um vantajoso (v. pág. 53), exceto que sempre leva a algo *ruim* — mas talvez não imediatamente e talvez não sem dar ao personagem a chance de ganhar alguma honre, se lidar bem com a situação. Uma morte trágica e fatídica pode se tornar o fim digno de um herói. Este tipo de Destino está dividido em três níveis:

Desvantagem Menor: O personagem está predestinado a desempenhar um papel pequeno em uma grande história e não se sairá muito bem. Ele vai passar por alguma experiência trágica ou um fracasso vergonhoso, embora seja improvável que esses acontecimentos resultem em sua morte — a não ser em circunstâncias mais desesperadoras e heroicas. *-5 pontos.*

Desvantagem Maior: O personagem está destinado a desempenhar um papel importante em uma série de eventos trágicos. Talvez ele demore para entregar uma mensagem que poderia salvar o dia, ou talvez ele execute o único general competente de uma província ameaçada, permitindo o acesso de invasores bárbaros. Apesar disso, é provável que ele sobreviva. *-10 pontos.*

Desvantagem Superior: A morte persegue o personagem. Seu nome está marcado. Existe alguma coisa lá fora que sabe onde ele está e chega cada vez mais perto. Ele morrerá ou será destruído e sua ruína terá repercussões terríveis sobre a vida de outras pessoas. Este tipo de Destino não é adequado para todas as campanhas. O Mestre não tem obrigação de permitir seu uso e, se o permitir, deve planejar uma reviravolta no desenrolar da história ou terminá-la quando o Destino for cumprido. *-15 pontos.*

O personagem *é obrigado* a recomprar um Destino negro assim que ele se realizar. Isso acontece automaticamente se o resultado do evento acabar com Aliados, Status, Riqueza, etc., que tenham o mesmo custo em pontos do Destino. Se não tiver pontos suficientes para recomprar o Destino, o personagem adquire a desvantagem Azar (pág. 124), independente do valor em pontos de sua sina. Cabe ao Mestre decidir se ele pode recomprar o Azar — da mesma forma, o Mestre tem o direito de designar outro Destino Ruim, uma Maldição Divina (mais adiante) ou qualquer outra desvantagem sobrenatural.

Destruidor da Vida

-10 pontos

O personagem carrega uma aura sobrenatural de morte. A grama sob as suas pegadas morre e nunca mais cresce naquele local, plantas maiores murcham completamente diante de sua presença e os insetos e outras criaturas pequenas morrem se ficarem a menos de um metro dele. Essa aura *não* surte efeito sobre animais que pesam alguns quilos, plantas grandes como árvores (embora suas folhas mais próximas morram — e uma árvore que se encontra num caminho diário acabará sendo afetada após alguns anos), formas de vida comuns controladas por meios sobrenaturais (ex.: enxames conjurados por magia) ou entidades sobrenaturais de qualquer espécie.

Esta desvantagem impõe uma penalidade de -2 nos testes de reação feitos por qualquer pessoa capaz de perceber a devastação causada pelo personagem. Se esta característica se originar de poderes demoníacos, vampirismo, etc., os observadores recebem um bônus de +2 em todos os testes para descobrir o segredo do personagem. Esta desvantagem dificulta também a realização de atos furtivos ou a utilização de habilidades relacionadas à invisibilidade em ambientes abertos; nesses casos, qualquer observador recebe um bônus de +2 nos testes para localizar o personagem. No entanto, Destruidor da Vida também tem suas vantagens: o personagem nunca precisará comprar repelente!

Dever

Variável

Se a ocupação ou posição social do personagem impuserem a ele uma obrigação pessoal significativa em relação a outras pessoas e, ocasionalmente, o obrigarem a obedecer a ordens perigosas, ele terá um "Dever". Esta desvantagem geralmente acompanha Hierarquia (pág. 29), Patronos (pág. 75) ou uma das características apresentadas no parágrafo *Privilégio* (pág. 30).

Um trabalho particularmente árduo pode se qualificar como um Dever, mas isso não acontece com a maioria dos empregos. Um senso de dever autoimposto não conta como um Dever (mas ainda pode se qualificar como desvantagem; consulte *Senso do Dever*, pág. 156). Por fim, o jogador não pode exigir pontos por um Dever relacionado a um Dependente (pág. 130); os pontos recebidos pela segunda desvantagem já refletem obrigações desse tipo.

O Mestre pode restringir os Deveres permitidos em uma campanha ou até mesmo proibi-los completamente se achar que eles vão prejudicar o andamento da aventura.

Se o personagem tiver um Dever, o Mestre deve fazer uma jogada no início de cada aventura para averiguar se ele surgirá durante o jogo. Um "chamado para cumprir seu dever" pode atrapalhar seus planos... ou pode ser a *razão* da aventura! Talvez o chefe do personagem tenha designado uma tarefa secreta ou os associados dela o estejam atormentando enquanto ele está oficialmente "de licença". Se o personagem tentar ignorar seu Dever, o Mestre tem liberdade de penalizá-lo por má atuação.

O custo básico em pontos desta desvantagem depende da frequência com que ela aparece no jogo:

Quase o tempo todo (resultado de 15 ou menos): *-15 pontos.* Neste nível, o Mestre pode determinar que o personagem está sempre de plantão.

Com bastante frequência (resultado de 12 ou menos): *-10 pontos.*

Com pouca frequência (resultado de 9 ou menos): *-5 pontos.*

Esporadicamente (resultado de 6 ou menos): *-2 pontos.*

Os valores acima representam o custo de um Dever que é ocasionalmente perigoso, mas foi imposto por questões comuns a sociedade. Se isso não descreve o Dever do personagem, então é preciso alterar o custo:

Extremamente Perigoso: O personagem sempre se coloca em situações de risco de vida ou de sofrer ferimentos graves quando precisa cumprir seu Dever. Ele sofre consequências graves caso se recuse a assumir esses riscos: desonra, aprisionamento ou talvez até mesmo a morte. Cabe ao Mestre

3

decidir se um Dever é "extremamente perigoso" em sua campanha. *-5 pontos.*

Inofensivo: O Dever do personagem nunca o coloca em risco de vida. Esta opção é mutuamente excludente com Extremamente Perigoso. *+5 pontos* (se isso aumentar o custo do Dever para 0 ou mais pontos, então se trata de uma função simples demais para se qualificar como um Dever).

Involuntário: Alguns personagens podem ter deveres que representam ameaças contra eles mesmos ou contra seus entes queridos, ou deveres impostos pelo uso de métodos exóticos de controle da mente, de uma maldição, etc. Nesse caso, o perigo não está relacionado ao cumprimento do Dever em si — o perigo é não cumprir o Dever! Um Dever pode ser Involuntário em conjunto com Extremamente Perigoso ou Inofensivo. *-5 pontos.*

Exemplos

Exemplo 1: O prefeito de uma cidade tem uma dívida com um criminoso que o ajudou a ser eleito. Seu benfeitor raramente pede favores (-2 pontos), porém, considerando que o prefeito será chantageado ou agredido se recusar-se a colaborar, seu Dever se qualifica como Involuntário. Esse Dever Involuntário (Criminoso, 6 ou menos) vale -7 pontos.

Exemplo 2: Um soldado está sempre em serviço (-15 pontos). Talvez ele participe de apenas alguns combates em toda a sua carreira, mas essas serão ocasiões de *risco de vida.* Além disso, em seu dia a dia, ele tem que pular de aviões, caminhar por florestas infestadas de serpentes e treinar com munição de verdade. Um soldado tem um Dever (Exército, 15 ou menos; Extremamente Perigoso), por -20 pontos.

Dieta Restrita

-10 a -40 pontos

O personagem precisa de um alimento ou combustível especial e muito difícil de ser encontrado. Ao contrário de Dependência (pág. 130), ele não sofre dano se ficar sem esses elementos — o personagem simplesmente não consegue se alimentar ou reabastecer, o que pode deixá-lo incapacitado. O valor em pontos da desvantagem depende da raridade do item a ser consumido:

Raro: Sangue de dragão, mistura de nutrientes exóticos, urânio enriquecido. *-40 pontos.*

Ocasional: Sangue de virgens, combustível de foguete, bebês, substâncias radioativas. *-30 pontos.*

Comum: Carne humana, gasolina, hidrogênio líquido. *-20 pontos.*

Muito Comum: Carne fresca, *qualquer* combustível de hidrocarboneto (gasolina, diesel, etc.), baterias elétricas, sangue fresco. *-10 pontos.*

Dieta Restrita também *é* apropriada para humanos normais que têm distúrbios gastrointestinais crônicos.

Limitações Especiais

Substituição: O personagem pode tentar consumir um alimento ou combustível semelhante ao que necessita. Por exemplo, um ciborgue que precisa de nutrientes exóticos poderia experimentar alimentos humanos comuns, enquanto uma máquina que precisa de gasolina poderia tentar usar diesel. Isso irá sustentá-lo, mas ele deve fazer um teste de HT depois de cada refeição ou reabastecimento. Um fracasso indica que a HT diminui um ponto até o personagem receber tratamento médico ou mecânico apropriado. Uma falha crítica indica que o personagem tem uma reação incapacitante (a critério do Mestre): resposta imunológica severa, falha no motor, etc. Personagens que não têm essa limitação, mas que por algum motivo tentarem fazer a substituição, não conseguem se sustentar e ainda precisam fazer o teste de HT; nesses casos, considere um sucesso como um fracasso e um fracasso como uma falha crítica. -50%.

Dificuldade com Números

-5 pontos

O personagem tem pouco ou nenhum domínio da matemática. Ele não é capaz de aprender Programação de Computadores, Economia ou qualquer uma das perícias que se beneficiam de Habilidade Matemática (v. *Talento*, pág. 90). Ele é efetivamente Incompetente (pág. 164) nessas áreas e apresenta várias limitações frustrantes: precisa contar nos dedos para fazer operações aritméticas, não tem ideia se os resultados computados por máquinas calculadoras estão corretos (tornando-os basicamente inúteis) e é facilmente enganado por comerciantes desonestos (penalidade de -4 nos testes feitos para perceber uma enganação).

Em culturas que não sabem utilizar números, incluindo aquelas pertencentes a NT4 ou inferior, esta desvantagem é dominante e o Mestre não deveria considerá-la no cálculo do limite em desvantagens da campanha (se houver). Em sociedades que prezam habilidades tecnológicas ou mercantis, indivíduos com Dificuldade com Números muitas vezes *também* sofrem um Estigma Social. Isso vale -5 pontos adicionais e resulta em uma penalidade de -1 nos testes de reação.

Dislexia

-10 pontos

O personagem tem uma deficiência de leitura *incapacitante.* Até mesmo mapas simples e placas de estrada estão além de sua capacidade. Ele começa com um nível "Nenhum" de compreensão da escrita de sua língua materna. Isso faz parte da Dislexia, portanto, ele não recebe pontos adicionais por isso. Além disso, o personagem não é capaz de melhorar seu nível de compreensão da escrita em *nenhum* idioma. Para maiores detalhes sobre esse assunto, consulte *Idiomas* (pág. 23).

O personagem é capaz de estudar qualquer perícia na velocidade normal se tiver um professor que supra sua incapacidade para decifrar textos. Se ele tentar estudar uma perícia mental sem um professor, sua velocidade será apenas 1/4 da normal, isso considerando que a perícia possa ser aprendida por meio do autoestudo e sem livros — o Mestre tem a palavra final. Em cenários tradicionais de fantasia, a magia é uma perícia aprendida nos livros e a Dislexia impediria um personagem de se tornar um mago.

Observe que esse é um caso *grave.* Uma dislexia moderada não é significante em termos de jogo, exceto talvez, como uma peculiaridade.

Disopia

-25 pontos

O personagem enxerga mal. Isso se aplica a *todos* os sentidos visuais: visão comum, Infravisão, Ultravisão, etc. O personagem pode ser míope ou hipermetrope, à escolha do jogador.

Hipermetrope: O personagem tem grandes dificuldades para ler um livro (triplique o tempo normal). Ele sofre uma penalidade de -6 nos testes de Visão para enxergar qualquer coisa que se encontra a menos de um metro de distância e uma penalidade de -3 nos teste de DX para qualquer tarefa manual que exija proximidade, incluindo o combate corpo a corpo. *-25 pontos.*

Míope: O personagem não é capaz de ler letras pequenas, monitores de computador, etc., a uma distância maior que 30 cm, ou ler placas de estrada, etc., a mais de 10 m. Seus testes de Visão sofrem uma penalidade de -6 para enxergar qualquer coisa que se encontra a mais de um metro de distância. Ele também sofre uma penalidade de -2 nos ataques corpo a corpo. Para ataque à distância, *dobre* a distância até o alvo quando estiver calculando o modificador de alcance. *-25 pontos.*

Limitações Especiais

Mitigador: Qualquer personagem vivendo em um NT5+ pode adquirir óculos capazes de corrigir completamente seus problemas visuais enquanto estiverem sendo usados. Lentes de contato só estão disponíveis do NT7 em diante. Nos dois casos, lembre-se que acidentes acontecem e que os inimigos sempre

podem tomar esses objetos do personagem. Se o personagem foi criado em um nível tecnológico em que os problemas visuais podem ser corrigidos, é *obrigatório* assumir esta limitação. -60%.

Disosmia

-5 pontos

A doença conhecida como *disosmia* torna o personagem incapaz de sentir o cheiro e o sabor de *qualquer coisa*. Ele é, portanto, incapaz de detectar certos perigos que as pessoas normais percebem rapidamente. No entanto, essa deficiência tem suas vantagens. O personagem nunca será afetado por gambás e sempre será capaz de comer qualquer coisa que coloquem em sua frente.

Distração

-15 pontos

A desvantagem clássica dos gênios excêntricos. O personagem tem dificuldade de prestar atenção em qualquer coisa que não seja de interesse imediato. Um personagem distraído sofre uma penalidade de -5 em qualquer teste de IQ, com exceção daqueles ligados ao trabalho no qual ele está concentrado no momento. Se ele não estiver entretido em nenhum assunto ou tarefa que o atraia, sua atenção se desviará para assuntos mais interessantes em 5 minutos e ele então irá ignorar tudo à sua volta até que outra coisa chame sua atenção. Uma vez absorto em seus próprios pensamentos, um personagem distraído precisa conseguir um sucesso em um teste de IQ-5 para *prestar atenção* em qualquer evento que não lhe cause dano físico.

Um personagem distraído pode tentar concentrar sua atenção em um assunto maçante, usando toda sua força de vontade. Para conseguir isso, ele precisa de um sucesso em um teste de Vontade com um redutor de -5, a cada 5 minutos. Entre os "assuntos enfadonhos" se incluem turno de guarda, conversa fiada, trabalhos manuais repetitivos, dirigir em uma estrada vazia, etc.

Pessoas distraídas também têm uma tendência a se esquecer de objetos (como as chaves do carro e o talão de cheques) e tarefas triviais (como pagar contas). Sempre que a realização de uma dessas tarefas ou a lembrança de pegar tais itens tiver alguma relevância, o Mestre pode exigir um teste de IQ-2. No caso de um fracasso, o detalhe terá escapado sua atenção.

Exemplo: Um detetive distraído está envolvido em um tiroteio. Pela manhã, ele usou 4 de suas balas durante uma troca de tiros com alguns bandidos. O Mestre pede que ele faça um teste de IQ com uma penalidade de -2. O detetive fracassa e descobre tarde demais que se esqueceu de recarregar sua arma e que agora tem somente duas balas!

Distúrbio Neurológico

Variável

O personagem tem um dos vários distúrbios neurológicos que causam tremores, movimentos involuntários, contrações faciais, etc. O valor em pontos depende da gravidade do problema:

Suave: A condição fica óbvia para qualquer pessoa que observe o personagem durante alguns segundos. Ele sofre uma penalidade de -2 em tarefas que envolverem uma manipulação precisa (v. Destreza Manual Elevada, pág. 53) e leva o dobro do tempo normal para finalizá-las. O personagem também sofre a mesma penalidade em perícias sociais como Atuação, Dissimulação, Liderança, Oratória e Sex Appeal, sempre que seu problema se tornar aparente (a critério do Mestre). *-15 pontos.*

Grave: É muito difícil para o personagem conviver socialmente. Ele sofre uma penalidade de -4 em tarefas que envolverem uma manipulação precisa e leva quatro vezes o tempo normal para finalizá-las. Sua DX e Deslocamento Básico não podem exceder a média racial (DX 10 e Deslocamento 5 no caso de um ser humano), mas podem ser inferiores. O personagem também sofre uma penalidade de -4 em perícias sociais sempre que seu problema se tornar aparente. *-35 pontos.*

Incapacitante: É quase impossível para o personagem conviver socialmente. Ele sofre uma penalidade de -6 nas tarefas que envolverem uma manipulação precisa e leva seis vezes o tempo normal para finalizá-las. Sua DX e Deslocamento Básico não podem exceder 80% de sua média racial (DX 8 e Deslocamento 4 no caso de um ser humano), mas podem ser consideravelmente inferiores. Na maior parte do tempo, ele também sofre uma penalidade de -6 nas perícias sociais. *-55 pontos.*

Muitos outros sintomas são possíveis, incluindo a *total* incapacidade motora (diminua DX e Deslocamento), vocalizações involuntárias (considere esse sintoma como Barulhento, pág. 124) e contrações faciais (reduza o nível de aparência; consulte *Aparência Física*, pág. 20). Tiques nervosos violentos e vocalizações involuntárias *profanas* podem se qualificar como Hábitos Detestáveis (pág. 22).

Dívidas

V. pág. 26

Doença Contagiosa

-5 pontos

O personagem contraiu uma doença contagiosa, causada por uma bactéria resistente a antibióticos, retrovírus ou algo similar. Ela é transmissível somente pelo contato físico direto. A reação das pessoas que souberem dessa doença sofre uma penalidade de -1; além disso, elas resistem automaticamente a tentativas de sedução. A doença não é fatal — pelo menos não de imediato — mas pode desencadear sintomas físicos (de acordo com a imaginação do jogador ou do Mestre).

Doente Terminal

-50, -75 ou -100 pontos

O personagem vai morrer em breve. Na maioria das vezes, isso se deve a algum tipo de doença grave, mas também pode indicar uma maldição poderosa, um artefato explosivo irremovível implantado na base de seu crânio ou qualquer outra coisa que resulte em sua morte. O custo em pontos da desvantagem é determinado pelo tempo que lhe resta:

Tempo de Vida	*Custo*
Até um mês	-100 pontos
Até um ano	-75 pontos
Até dois anos	-50 pontos

Mais que dois anos não vale nada — qualquer pessoa pode ser atropelada por um caminhão em dois anos!

Se durante o desenrolar de uma campanha o personagem conseguir uma "cura milagrosa", transportar-se para outro corpo ou qualquer outra coisa que estenda sua vida além de sua data de expiração, ele deve recomprar esta desvantagem. Se não tiver pontos suficientes, o Mestre tem liberdade para cobrir a diferença com novas desvantagens relacionadas à doença ou sua cura (ex.: Dor Crônica, Dependência, Manutenção e Suscetível).

Se estiver conduzindo uma aventura independente ou uma campanha curta, o Mestre não deve permitir esta desvantagem pois ela não fará sentido.

Dor Crônica

Variável

O personagem tem um ferimento, distúrbio ou doença que o faz sentir uma dor aguda regularmente — talvez até *constantemente*. Alguns exemplos são, artrite, câncer nos ossos, enxaqueca e estilhaços dentro do corpo (uma "antiga ferida de guerra").

Ele deve fazer um teste contra a frequência de participação da Dor Crônica uma vez por dia. Se obtiver um resultado inferior ao número indicado, o personagem tem um surto de dor. O momento do ataque depende do Mestre, mas normalmente ocorre quando o personagem está acordado — pode ser que ele já acorde se sentindo mal ou que a dor seja desencadeada por estresse (fadiga, esforço exagerado, etc.) ao longo do dia.

Enquanto o personagem estiver

sentindo dor, reduza a DX e a IQ em um número de pontos especificado pela gravidade do problema (v. a seguir). Reduza os testes de autocontrole para resistir a desvantagens como Irritabilidade e Fúria pelo mesmo valor — uma pessoa com dor tem mais chances de perder a calma. Se o Mestre determinar que o ataque ocorreu enquanto o personagem tentava dormir, ele sofre a penalidade por privação de sono, em vez dos efeitos comuns desta desvantagem.

Ataques de Dor Crônica duram um tempo fixo — depois disso, o personagem pode tentar um teste de HT para se recuperar. No caso de um sucesso, ele conseguiu lidar com a dor... pelo menos naquele dia No caso de um fracasso, o ataque continua por mais um período, depois do qual o personagem pode tentar outro teste de HT e assim por diante.

Encontre o custo em pontos da Dor Crônica escolhendo uma gravidade para o problema e, em seguida, multiplicando esse valor para refletir o intervalo e a frequência dos ataques. Ignore todas as frações.

Gravidade

Moderada: Penalidade de -2 nos testes de DX, IQ e autocontrole: *-5 pontos.*

Grave: Penalidade de -4 nos testes de DX, IQ e autocontrole: *-10 pontos.*

Excruciante: Penalidade de -6 nos testes de DX, IQ e autocontrole: *-15 pontos.*

Intervalo

1 hora: *x0,5.*
2 horas: *x1.*
4 horas: *x1,5.*
8 horas: *x2.*

Frequência de Participação

O ataque ocorre com um resultado menor ou igual a 6: *x1/2.*

O ataque ocorre com um resultado menor ou igual a 9: *x1.*

O ataque ocorre com um resultado menor ou igual a 12: *x2.*

O ataque ocorre com um resultado menor ou igual a 15: *x3.*

Dorminhoco

-5 pontos

O personagem não se dá bem com a "luz do dia". Até uma hora depois que despertar de uma soneca de mais de uma hora, ele sofre uma penalidade de -2 em todos os testes de autocontrole e -1 em IQ ou nas perícias baseadas em IQ. Além disso, sempre que o Mestre impor penalidades de atributo por falta de sono, o personagem sofre uma penalidade *adicional* de -1.

Doutrinas Religiosas

-5 a -15 pontos

O personagem vive de acordo com um conjunto rigoroso de regras, a fim de chegar a uma compreensão maior de sua fé. Isso pode ser resultado de uma decisão pessoal ou uma exigência da religião. Contudo, essas regras são opcionais em muitas crenças — na verdade, algumas chegam até mesmo a *proibi-las*, por serem excessivas. Doutrinas Religiosas costuma ser um pré-requisito de habilidades que canalizam o poder divino: Investidura de Poder, Fé Verdadeira, etc. Entre os exemplos de doutrinas, incluem-se:

Asceticismo: O personagem renunciou ao comodismo oferecido pela sociedade para viver uma vida de sacrifício e autodisciplina. Isso normalmente faz com que ele se isole em algum tipo de local sombrio e austero e pode até mesmo envolver surtos esporádicos de autopunição severa para extirpar a mácula mortal do desejo da carne. Ele deve tentar superar *toda* e qualquer necessidade de posses materiais e não pode ter Riqueza ou Status superior ao concedido por sua Hierarquia Religiosa (se tiver). *-15 pontos.*

Misticismo: O personagem se entrega a uma meditação profunda e contemplação semelhante ao estado de transe com o objetivo de se unir cada vez mais com o divino. Ele passa grande parte do seu tempo envolvido com esses rituais, que envolvem cantos e todo o tipo de enfeites. Os indivíduos que não forem devotos da mesma religião que a do personagem o consideram um pouco louco e reagem a ele com uma penalidade de -2. *-10 pontos.*

Monaquismo: O personagem vive uma vida sem preocupações terrenas e se dedica completamente a buscas religiosas — o que normalmente envolve a negação do ego. Ele deve passar grande parte do seu tempo isolado do mundo e não pode ter Riqueza nem Status superior ao concedido por sua Hierarquia Religiosa (se tiver). *-10 pontos.*

Ritualismo: O personagem cumpre rigorosamente rituais elaborados que estão ligados a todos os aspectos da vida — do andar ao comer, tomar banho ou fazer sexo. Cada ritual tem seu lugar, hora, palavras, ações e cerimônias apropriadas. Sua crença fundamental estabelece que, por meio da execução perfeita desses rituais, ele torna todos os aspectos de sua vida cada vez mais próximos do divino. *-5 pontos.*

Drenagem

Variável

Uma vez por dia, em um momento específico — ao nascer do sol, ao meio-dia, ao pôr-do-sol, à meia-noite, etc. — o personagem perde 2 PV. Não é possível fazer nada para evitar isso e nem curar o dano de modo natural (mesmo que o personagem tenha Regeneração), tecnológica ou sobrenatural. A *única* maneira de recuperar os PV perdidos é receber uma dose diária de uma determinada substância. O custo em pontos da desvantagem depende da raridade dessa substância:

Rara (ex.: uma poção especial): *-15 pontos.*

Ocasional (ex.: o sangue de uma virgem): *-10 pontos.*

Comum: (ex.: sangue humano): *-5 pontos.*

Acrescente -5 pontos a esses valores para itens *ilegais* na campanha.

Esta desvantagem não é igual à Dependência (pág. 130) — é possível ter as duas!

Duro de Ouvido

-10 pontos

O personagem não é surdo, mas perdeu parte da audição. Ele sofre uma penalidade de -4 em todos os testes de Audição e nos teste de habilidade envolvendo idiomas (em situações em que ele precisa entender o que alguém está dizendo). Esta desvantagem não afeta o personagem quando ele está falando.

Egoísmo

-5 pontos*

O personagem se acha muito importante, tem consciência de seu próprio status e passa grande parte do tempo tentando atingir o ápice social. Ele deve fazer um teste de autocontrole sempre que for desprezado ou esnobado em um meio social. Se fracassar, ele começa a ofender a pessoa que o ignorou como se estivesse sofrendo de Irritabilidade (pág. 147) — provavelmente provocando uma reação negativa (penalidade de -3 na reação do alvo em relação ao personagem) e se colocando numa situação embaraçosa.

PdMs egoístas reagem diante desfeitos de acordo com a penalidade a seguir.

Número de Autocontrole	*Penalidade*
6	-5
9	-4
12	-3
15	-2

Elétrico

-20 pontos

O corpo do personagem contém sistemas elétricos expostos ou depende de energia elétrica para sobreviver. Isso o torna suscetível a ataques que só afetam sistemas elétricos, como algumas mágicas, vantagens e armas de alta tecnologia que drenam energia ou causam oscilação na voltagem, além do pulso eletromagnético resultante de uma

explosão nuclear. Um golpe fulminante causado por um ataque elétrico faz com que o personagem entre em "curto-circuito", deixando-o inconsciente, além de todos os outros efeitos do dano.

Esta desvantagem geralmente acompanha a metacaracterística Máquina (pág. 262), mas isso não é obrigatório. Atribulações e Ataques Inatos que *só* afetam indivíduos com esta desvantagem são possíveis — basta aplicar a limitação de Acesso "Apenas em Eletricidade" de -20%, a todos os ataques desse tipo.

Enjoadiço

-10 pontos*

O personagem não gosta de "coisas nojentas": pequenos insetos e animais rastejantes, sangue, cadáveres, substâncias viscosas, etc. Quando exposto a essas coisas, ele reage como se tivesse uma Fobia; v. *Fobias*, pág. 140. Observe que o personagem não sofre de medos comuns de insetos, répteis, sujeira e dos mortos. O que o incomoda não são os insetos ou répteis gigantes — uma sujeirinha aqui e acolá ou assombrações — mas sim coisas nojentas e horripilantes, imundice e montes de gosma. *-10 pontos.**

Enjoo

-10 pontos

O personagem fica em um estado deplorável sempre que estiver em um veículo em movimento, seja um automóvel, trem, avião, balão, navio ou nave espacial. Ele é incapaz de aprender qualquer perícia que envolva a operação de um veículo. Sempre que entrar em um veículo em movimento, o personagem precisa fazer um teste contra a HT. Um fracasso indica que o personagem vomita e sofre uma penalidade de -5 em todos os testes de habilidade, DX e IQ durante o resto da viagem. Um sucesso indica que ele está apenas muito enjoado e sofre uma penalidade de -2 nos testes de habilidade, DX e IQ. Ele deve fazer um teste por dia no caso de viagens longas.

Enjoo Espacial

-10 pontos

O personagem se sente muito mal quando está em queda livre. Ele nunca poderá aprender a perícia Queda Livre e sempre fará os testes dessa perícia usando o valor pré-definido. Além disso, ele sofre uma penalidade de -4 no teste de HT para evitar a "síndrome de adaptação no espaço" (pág. 433). Se fracassar no primeiro teste de HT, o personagem precisa voltar à gravidade normal (essa será a única maneira de ele se recuperar).

Esta característica só é permitida em campanhas que envolvem viagens espaciais regulares.

Enjoo Temporal

-10 pontos

O personagem fica enjoado quando viaja no tempo, entre dimensões ou durante um teleporte. Ele não pode ter poderes psíquicos, mágicas ou perícias tecnológicas que estejam relacionadas com esse tipo de viagem, nem aprender a perícia Percepção do Corpo. O personagem tem que fazer um teste de HT sempre que viajar no tempo ou entre dimensões e durante teleportes. No caso de um fracasso, ele fica efetivamente *atordoado* durante 1d horas (esse tempo é dobrado no caso de uma falha crítica). Um sucesso indica que ele fica atordoado somente 1dx10 minutos.

Enjoo Temporal só é permitido em campanhas em que viagens no tempo, entre dimensões ou o teleporte são corriqueiras. O Mestre também pode permitir uma variação desta característica em cenários com hiperpropulsores mais rápidos que a luz ("Hiperenjoo") ou propulsores de salto ("Enjoo de Salto").

Entorpecido

-20 pontos

O personagem não tem o sentido do tato, somente uma capacidade limitada de perceber a pressão — o bastante para ele sentir seu próprio peso, levantar-se e caminhar sem cair — mas é completamente incapaz de distinguir texturas pelo tato. Ele não tem nenhuma chance de realizar proezas que dependem do tato (ex.: digitar ou desamarrar as mãos atrás das costas).

Quando estiver realizando uma tarefa que exige que seus olhos e mãos estejam coordenados, o personagem sofre todos os efeitos de um nível da desvantagem Atrapalhado (pág. 123), a menos que demore o dobro do tempo para realizar a ação *e* consiga ver com clareza o que está fazendo. Se ele também for Atrapalhado, adicione os efeitos normalmente.

O personagem sente dor, temperatura e choques elétricos tão bem quanto qualquer outra pessoa, a menos que também tenha Hipoalgia (pág. 63), mas não sabe *onde* foi ferido sem olhar. Em vez disso, sente a dor como um choque que se espalhou por todo o corpo. Ele não consegue usar Primeiros Socorros em si mesmo se não puder ver o ferimento.

Epilepsia

-30 pontos

O personagem sofre de epilepsia *grave* e está sujeito a crises, durante as quais seus membros tremem incontrolavelmente e ele se torna incapaz de falar ou pensar com clareza.

Sempre que estiver em uma situação de tensão (principalmente se sua vida, ou a de um companheiro, estiver em

perigo), ele deve fazer um teste de HT. Se o personagem tiver qualquer tipo de Fobia, a exposição ao motivo do medo também conta como uma situação de tensão; o teste de HT deve ser refeito a cada 10 minutos. Um fracasso ativa uma crise que dura 1d minutos e custa 1d pontos de fadiga. É desnecessário dizer que o personagem não é capaz de fazer *nada* durante esse período.

É possível tentar induzir uma crise por meio da auto-hipnose. Isso exige um minuto de concentração e um sucesso em um teste de Vontade ou Auto-Hipnose. Uma crise em uma região com um alto nível de mana pode provocar visões. Cabe ao Mestre decidir se elas serão *úteis*.

Por não entenderem suas causas, raças primitivas podem ficar atemorizadas diante de uma crise e achar que se trata de uma mensagem dos deuses. Nesses casos, faça os testes de reação com um bônus de +1. Um resultado melhor ou igual a Muito Bom indica adoração, enquanto um resultado igual ou pior a Ruim faz com que os primitivos fujam e nunca ataquem (a não ser que tenham outro motivo para isso).

Estigma Social

-5 a -20 pontos

O personagem pertence a uma raça, classe, sexo ou outro grupo que sua cultura considera inferior. Para valer pontos, o "estigma" deve ser evidenciado por sua aparência física (uma marca, tatuagem ou escrita mágica visível), roupas, modos ou fala; *ou* facilmente percebível por qualquer um que se dispuser a checar o personagem (válido somente em sociedades com acesso livre e fácil à informações); *ou* resultado de denúncia pública (ex.: por um líder poderoso ou figura da mídia), que garante que todos os conhecidos dele sabem que ele pertence ao grupo de párias.

Um Estigma Social resulta em uma penalidade nos testes de reação (-1 para cada -5 pontos desta desvantagem) ou restringe sua ascensão social (ou as duas coisas). Alguns exemplos são:

Cidadão de Segunda Categoria: O personagem pertence a um grupo que tem menos direitos e privilégios que os "cidadãos comuns". Esse fato impõe uma penalidade de -1 nos testes de reação, exceto pelos feitos por outras pessoas que pertencem ao mesmo grupo. *Exemplos:* uma mulher americana do século XIX ou seguidores de algumas religiões. *-5 pontos.*

Excomungado: A igreja do personagem o excomungou. Os testes de reação dos seguidores da mesma fé sofrem uma penalidade de -3. Esta só é uma desvantagem se o personagem for excomungado por uma religião poderosa e disseminada (provavelmente defendida pelo governo) que desempenha um papel importante no dia a dia de seus fiéis. *-5 pontos.*

Se a religião tiver poderes sobrenaturais e se o personagem se encontrar cercado por uma aura que revela a sua condição vergonhosa para os correligionários, anjos ou qualquer outra pessoa que dê importância a isso, o Estigma Social vale o dobro, independente de quão dissimulado ele seja. *-10 pontos.*

Ficha Criminal: O personagem foi condenado por um crime que sua sociedade considera muito grave. Talvez ele seja proibido de adquirir certas coisas (ex.: armas), ter determinados empregos, fazer seguro ou até mesmo de viajar para o exterior. A reação de não criminosos que ficarem sabendo desse passado sofre uma penalidade de -1; policiais, juízes, justiceiros e outros combatentes do crime normalmente reagem com uma penalidade de -2. Se o personagem também for *procurado* pela polícia, compre um Inimigo apropriado. *-5 pontos.*

Ignorante: O personagem não aprendeu uma determinada perícia necessária a todos os adultos responsáveis de sua sociedade (ou seja, ele não gastou pontos nela). As outras pessoas o veem como um preguiçoso ou um idiota. Por isso as reações diante do personagem sofrem uma penalidade de -1 para cada perícia "óbvia" que ele não possui, até um máximo de -4 pontos. Esta característica só vale pontos em sociedades muito bem estruturadas ou primitivas, nas quais os indivíduos dependem uns dos outros para sobreviver. *-5 pontos/perícia.*

Inculto: O personagem faz parte de uma classe, raça ou subcultura que não possui um repositório cultural de conhecimento, evita a educação formal e não vê com bons olhos atividades que não estejam diretamente relacionadas à sobrevivência e à procriação. Os teste de reação de povos mais sofisticados sofrem uma penalidade de -1 em qualquer situação onde a educação precária fique aparente e não pode começar o jogo com perícias "aprendidas em um livro" (a critério do Mestre; a maioria das perícias Mentais/Difíceis se qualifica nesse caso). O personagem pode recomprar esta característica depois que tiver vivido tempo suficiente (novamente, a critério do Mestre) em locais "civilizados". *-5 pontos.*

Menor de Idade: De acordo com os padrões de sua cultura, o PdJ é menor de idade. Seus testes de reação sofrem uma penalidade de -2 quando ele tenta lidar com outras pessoas como se fosse um adulto; pode ser que gostem dele, mas não vão respeitá-lo. É possível também ele seja barrado em danceterias, não possa dirigir, não seja chamado para guerras, nunca faça parte de uma guilda, etc. Isso depende da cultura e do cenário. Quando atingir a maioridade (normalmente aos 18 anos, mas pode variar dependendo do cenário e época), ele precisa recomprar esta característica. *-5 pontos.*

Minoria: O personagem faz parte de uma minoria que a cultura dominante considera "inferior" e "bárbara". Os testes de reação feitos por qualquer pessoa que não pertença a essa minoria sofrem uma penalidade de -2. Em áreas, profissões ou situações em que a minoria é especialmente rara, a reação dos membros da minoria recebe um bônus de +2. *-10 pontos.*

Monstro: O personagem é um grande carnívoro, uma abominação mágica ou outro ser temido e odiado, independente de sua aparência ou real disposição. Ele sofre uma penalidade de -3 em todos os testes de reação e é provável que estejam à sua caça. No entanto, ele também recebe um bônus de +3 nos testes de Intimidação em situações onde ele está no comando (na opinião do Mestre). Exemplos: um urso ou um vampiro. *-15 pontos.*

Propriedade Valiosa: A sociedade do personagem o considera propriedade de alguém e não um cidadão. Isso resulta em uma liberdade limitada ou falta de respeito intelectual, em vez de um modificador de reação. *Exemplos:* uma mulher na América do século XVIII ou no Japão do século XVI. *-10 pontos.*

Renegado: A família do personagem o esnobou publicamente. Isso vale pontos apenas em cenários onde os laços familiares têm um papel social importante e nunca se aplica àqueles que abandonam *voluntariamente* suas famílias. Este tipo de Estigma Social está dividido em dois níveis:

- O personagem seria um herdeiro em sua cultura, mas outra pessoa foi escolhida em seu lugar. Isso é embaraçoso, mas ele ainda faz parte da família. Ele sofre uma penalidade de -1 em todos os testes de reação. *-5 pontos.*
- O chefe da família do personagem, ou todo o seu *clã*, o renegou completa e publicamente. Ele sofre uma penalidade de -2 em todos os testes de reação. *-10 pontos.*

Subjugado: O personagem faz parte de uma nação ou raça escravizada. Dentro da cultura de seus senhores supremos, ele *não* tem direitos e sofre os efeitos negativos de Cidadão de Segunda Categoria *e* Propriedade Valiosa. Se conseguir se libertar, ele deve considerar toda a nação ou raça comandada pelo senhor supremo como Inimigo. *-20 pontos.*

Em todos os casos, um personagem que compra Estigma Social deve agir de acordo com ele. Por exemplo, uma dama japonesa da Idade Média deve abrir mão de sua liberdade de movimento em muitos casos e se submeter aos parentes mais velhos do sexo masculino, quando eles estiverem presentes, para poder receber

os 10 pontos de bônus. Um escravo negro americano do século XIX terá permissão para aprender muito pouco, ter praticamente nenhum bem pessoal e muito pouca liberdade de qualquer espécie, a menos que ele consiga escapar (nesse caso, terá trocado seu Estigma Social pela desvantagem de ter um Inimigo Poderoso!).

É possível ter vários Estigmas Sociais, contanto que eles não se sobreponham uns aos outros (a critério do Mestre). Por exemplo, um adolescente que larga a escola e se junta a uma gangue de rua poderia acabar sendo um Menor de idade Inculto e *com* Ficha Criminal.

Excesso de Confiança

-5 pontos*

O personagem acha que é muito mais poderoso, inteligente e/ou competente do que realmente é. Ele pode ser orgulhoso e prepotente ou apenas quieto, mas determinado. Interprete!

Sempre ele demonstrar um grau de cautela exagerado (na opinião do Mestre), o jogador deve fazer um teste de autocontrole. Um fracasso indica que o personagem não consegue ser cauteloso e tem que ir em frente como se fosse capaz de dominar a situação. A cautela não é uma opção.

Um personagem com Excesso de Confiança impõe um bônus de +2 aos testes de reação de pessoas jovens ou ingênuas (elas acreditam que ele é tão bom quanto diz ser) e uma penalidade de -2 a PdMs experientes.

Esta desvantagem funciona como a Megalomania (pág. 150), só que numa escala reduzida. Robin Hood tinha excesso de confiança — ele desafiava estranhos para duelar. Hitler era Megalomaníaco — ele invadiu a Rússia. Heróis normalmente não são megalomaníacos, mas muitas vezes demonstram excesso de confiança.

Expectativa de Vida Reduzida

-10 pontos/nível

A expectativa de vida do personagem é muito menor que o normal para os humanos. Cada nível nesta desvantagem reduz pela metade a expectativa de vida (arredondado para baixo). Isso afeta a idade na qual se atinge a maturidade, a idade em que se iniciam os testes de envelhecimento e o intervalo entre eles; consulte a tabela. Não é permitido ter mais que quatro níveis nesta desvantagem. Expectativa de Vida Reduzida muitas vezes é comprada juntamente com Autodestruição (pág. 123).

Nível	*Maturidade*	*Envelhecimento [Frequência dos Testes de Envelhecimento]*		
0 (Humano)	18 anos	50 anos [1 ano]	70 anos [6 meses]	90 anos [3 meses]
1	9 anos	25 anos [6 meses]	35 anos [3 meses]	45 anos [45 dias]
2	4 anos	12 anos [3 meses]	17 anos [45 dias]	22 anos [22 dias]
3	2 anos	6 anos [45 dias]	8 anos [22 dias]	11 anos [11 dias]
4	1 ano	3 anos [22 dias]	4 anos [11 dias]	5 anos [5 dias]

Fácil de Decifrar

-10 pontos

A linguagem corporal do personagem revela suas verdadeiras intenções. Esta desvantagem não é a mesma coisa que Veracidade (pág. 159). O personagem não tem dificuldade para mentir e pode até mesmo ter um nível elevado em Lábia, mas seu rosto e postura entregam o jogo.

Fácil de Decifrar concede às outras pessoas um bônus de +4 nos testes de Empatia, Linguagem Corporal e Psicologia para decifrar as intenções ou a veracidade das palavras do personagem. Elas também recebem o mesmo bônus nos testes de IQ, Detecção de Mentiras e Jogos de Azar durante qualquer Disputa Rápida contra o personagem quando ele usa Dissimulação, Lábia ou Jogos de Azar para mentir ou blefar (se ele também tiver Veracidade, sua Lábia sofre uma penalidade de -5). Esta é uma desvantagem incapacitante para um pretenso espião, vigarista ou apostador.

Apesar de suas manifestações físicas, esta é uma desvantagem mental; com muita prática, é possível recomprá-la.

Fácil de Matar

-2 pontos/nível

O personagem tem um problema de saúde ou fraqueza física que o torna propenso a sofrer um colapso catastrófico se sofrer dano o bastante. Cada nível de Fácil de Matar impõe uma penalidade de -1 nos testes de HT feitos para verificar a sobrevivência do personagem quando ele está com -1xPVInicial ou abaixo, assim como em qualquer teste onde fracassar causaria a morte súbita do personagem (ex.: ataque cardíaco). Isso *não* afeta a maioria dos testes normais de HT — apenas aqueles que servem para evitar a morte. Os testes de HT não podem ser reduzidos abaixo de 3. Por exemplo, um personagem com HT 10, está limitado a Fácil de Matar 7.

Fanatismo

-15 pontos

O personagem crê intensamente em um país, religião, organização ou filosofia, e coloca isso à frente de todo o resto. Talvez ele esteja até mesmo disposto a morrer em nome de sua crença! Se o objeto de sua adoração exigir obediência a um determinado código de comportamento ou lealdade a um líder, ele seguirá todas as regras e ordens rigidamente. É obrigatório representar seu fanatismo.

Observe que fanáticos não precisam ser insensatos ou perversos. Um feroz sacerdote de Set, brandindo sua adaga ensanguentada, pode ser um fanático. Um kamikaze também o é, dando sua vida para destruir um porta-aviões. Um patriota que diz "liberdade ou morte!" também. Fanatismo é um estado de espírito. O objeto de sua adoração é que faz a diferença.

Fanatismo Extremista: Este é um caso avançado de Fanatismo. O personagem recebe um bônus de +3 nos testes de Vontade para resistir à Lavagem Cerebral, Interrogatório e qualquer tentativa sobrenatural de controle da mente em situações onde um fracasso no teste de resistência fosse levar à traição de seu culto ou organização. Por outro lado, o personagem nunca hesita em morrer pela causa e aceita prontamente missões suicidas. Apesar disso, a desvantagem continua valendo -15 pontos — a disposição do personagem de se sacrificar é compensada pelo bônus significativo nos testes de Vontade (que será utilizado com bastante frequência se o jogador estiver representando bem).

Fantasias

-5 a -15 pontos

O personagem acredita em alguma coisa que simplesmente não é verdade. Isso pode levar os outros a pensarem que ele é maluco. Eles podem ter razão! Se o personagem estiver tendo uma Fantasia, o jogador *deve* atuar segundo sua crença durante todo o tempo. O valor em pontos da Fantasia depende de sua natureza:

Menor: Este tipo de ilusão afeta o comportamento do personagem — o que é facilmente percebido por qualquer um próximo dele — mas não o impede de agir com certa normalidade. A reação de estranhos que venham a perceber o problema sofre uma penalidade de -1. *Exemplos:* "Os esquilos são mensageiros de Deus"; "Os Illuminati estão me vigiando constantemente, mas apenas para me proteger"; "Eu sou o legítimo Duque de Fnordia, raptado por ciganos quando nasci e fadado a viver entre os plebeus". *-5 pontos.*

Maior: Este tipo de ilusão afeta *significativamente* o comportamento do personagem, mas não impede que ele leve uma vida quase normal. A reação das pessoas sofre uma

penalidade de -2. *Exemplos:* "O governo grampeou *todos* os telefones"; "Eu tenho Memória Eidética e Senso de Direção". *-10 pontos.*

Grave: Esta ilusão afeta tão intensamente o comportamento do personagem que pode chegar a impedir que ele viva no mundo normal. A reação das pessoas sofre uma penalidade de -3, mas elas têm uma maior tendência à pena ou ao medo do que a atacá-lo. Uma fantasia tão grave pode impedir que o personagem participe de um modo significativo na campanha; portanto o jogador deve pedir antes a permissão do Mestre. *Exemplos:* "Eu sou Napoleão"; "Eu sou imortal"; "Os sorvetes fazem as máquinas funcionarem melhor, principalmente os computadores". *-15 pontos.*

Dependendo do *comportamento* do personagem, uma mesma fantasia pode ser considerada uma peculiaridade (-1 ponto) ou uma desvantagem de -5, -10 ou -15 pontos. Vamos supor que ele acredite que "Todas as coisas de cor roxa estão vivas". Se ele cumprimenta tudo que é roxo e diz "Oi!", isso é uma peculiaridade. Se ele se recusa a discutir assuntos importantes próximo de objetos roxos, já temos uma fantasia menor. Se ele fizer uma passeata em frente ao Capitólio exigindo direitos civis para coisas roxas, ai já é das maiores. Mas se ele atacar todos os objetos roxos que encontrar, aí o caso é grave.

Independente do nível de insanidade, um personagem não pode adquirir mais que -40 pontos em Fantasias.

Um Mestre que deseja abalar seus jogadores pode fazer uma fantasia se tornar *realidade.* Nem todas as fantasias se prestam para esse propósito. Das relacionadas acima, as relativas a esquilos, sorvete e Napoleão não prometem muito. Porém, os Illuminati poderiam realmente existir, ou os ciganos podem de fato ter raptado o herdeiro do trono de Fnordia... Divirta-se!

Se uma fantasia se tornar realidade, ela não precisará ser eliminada até que os outros jogadores percebam que é verdadeira. Além disso, lembre-se: *não* se deve dizer ao jogador que seu personagem não é maluco. Uma pessoa pode ter razão e ainda assim ser louca...

Um Mestre que deseja abalar seus jogadores pode fazer uma fantasia se tornar realidade. Mas lembre-se: não se deve dizer ao jogador que seu personagem não é maluco. Uma pessoa pode ter razão e ainda assim ser louca...

Feições Estranhas

V. pág. 22

Ferido

-5 pontos

O personagem tem uma ferida aberta que nunca será curada por inteiro — qualquer seu seja a razão (cirurgia mal feita, mágica de cura que não surtiu efeito, etc.). Ele não perde nenhum PV, mas a ferida será alvo de infecções e toxinas e poderá agravar a condição de novos ferimentos.

Um inimigo ciente do ferimento pode atingi-lo — com uma penalidade de -7. Esses ataques apresentam um multiplicador de ferimento de 1,5 (isto é, o personagem sofre 50% a mais de dano). Os agentes sanguíneos que alcançarem o ferimento afetam o personagem como se tivessem sido transportados por uma arma que abriu sua pele. É necessário fazer um curativo todos os dias (que exige um sucesso em um teste de Primeiros Socorros ou Medicina) ou todos os testes de HT para resistir a infecções na área denominada sofrem uma penalidade de -3.

O Mestre,pode impor ferimentos desse tipo durante o jogo, devido a uma tortura, escalpamento, etc. Algumas feridas podem surtir outros efeitos; por exemplo, ter o escalpo arrancado reduz a aparência em um nível.

Flashbacks

Variável

O personagem tem *flashbacks* quando se encontra em situações de tensão. Eles são compostos por alucinações vívidas, *flashes* de memória ou fenômenos semelhantes. O jogador deve escolher o tipo de *flashback* do personagem quando escolha esta desvantagem. O *conteúdo* de cada episódio fica a cargo do Mestre.

Em qualquer situação que considerar estressante, o Mestre deve jogar 3d. No caso de um resultado de 6 ou menos, o personagem tem um flashback. O Mestre também deve fazer o teste sempre que o personagem fracassar em uma Verificação de Pânico — ou obtiver o resultado exato — ou quando ele fracassar em um teste de autocontrole para resistir a outra desvantagem relacionada ao estresse. O flashback ocorre *em adição* a quaisquer outros efeitos.

O valor em pontos da desvantagem depende da intensidade do flashback:

Suave: Duração de 2d segundos. As alucinações impõem uma penalidade de -2 nos testes de habilidade, mas são suaves — o personagem percebe que está tendo um *flashback*. *-5 pontos.*

Grave: Duração de 1d minutos. As alucinações impõem uma penalidade de -5 nos testes de habilidade e parecem *reais*. *-10 pontos.*

Incapacitante: Duração de 3d minutos. As alucinações são tão graves que impedem a utilização de qualquer perícia. O flashback parece muito real e pode ser fatal, pois o personagem *perde* o contato com o mundo real. *-20 pontos.*

Fobias

Variável*

Uma "fobia" é um medo de um objeto, criatura ou circunstância específica. Alguns medos são razoáveis, mas uma fobia é um medo mórbido, irracional e ilógico. Quanto mais comum for o objeto ou situação, maior o valor em pontos da fobia. O medo do escuro vale muito mais que o medo de encanadores canhotos.

O personagem deve fazer um teste de autocontrole sempre que for exposto à sua fobia. No caso de um fracasso, jogue 3 dados, some a esse número a margem de fracasso no teste de autocontrole e procure o resultado na Tabela de Verificação de Pânico (pág. 360). Por exemplo, um personagem com autocontrole 9, obtém um resultado de 13; ele deve jogar 3d+4 e buscar o resultado na tabela. O efeito descrito afeta o personagem imediatamente.

No caso de um sucesso, o personagem foi capaz de controlar sua fobia (por enquanto), mas ainda está abalado e sofre uma penalidade em todos os testes de habilidade, DX e IQ enquanto a causa de seu medo persistir. A penalidade depende do número de autocontrole.

Número de Autocontrole	*Penalidade*
6	-4
9	-3
12	-2
15	-1

O personagem tem que fazer um teste a cada 10 minutos para ver se o medo não o domina.

Mesmo que a vítima de fobia seja meramente ameaçada com a menção do objeto temido, ela deve fazer um teste de autocontrole, embora receba um bônus de +4. Se o inimigo realmente trouxer o objeto da fobia a tona, o personagem deve fazer o teste de autocontrole sem modifcadores. No caso de um fracasso, a vítima sucumbe e manifesta o resultado da Verificação de

Pânico, mas não necessariamente revela nada. Algumas pessoas podem entrar em pânico e se despedaçar, mas ainda assim, manter a boca fechada — da mesma maneira que algumas pessoas não falam sob tortura.

Uma situação fóbica é, por definição, carregada de tensão. Quaisquer outras desvantagens mentais desencadeadas pela tensão tem grande chance de vir a tona quando o personagem é confrontado por sua fobia e fracassa na Verificação de Pânico.

Algumas fobias comuns:

A morte e os mortos (Necrofobia): O personagem fica aterrorizado com a ideia da morte. Um teste de autocontrole é necessário sempre que ele estiver em presença de um morto (animais não contam, mas partes de um corpo humano, sim). Esses testes sofrem uma penalidade de -4 se o corpo for de uma pessoa conhecida ou -6 se ele estiver animado de maneira não natural. Um fantasma (ou algo semelhante) também exige um teste com uma penalidade de -6. *-10 pontos.**

Alturas (Acrofobia): A vítima não é capaz de ir voluntariamente a um lugar com mais de 5 m de altura, a menos que esteja dentro de um edifício e longe das janelas. Todos os testes de autocontrole sofrem uma penalidade de -5 se houver alguma chance real de queda. *-10 pontos.**

Aranhas (Aracnofobia): *-5 pontos.**

Armas (Hoplofobia): Qualquer tipo de arma deixa o personagem transtornado. Usar ou ser ameaçado com uma arma exige um teste de autocontrole com uma penalidade de -2. *-20 pontos.**

Cães (Cinofobia): Isso inclui todos os tipos de caninos: raposas, lobos, coiotes, cães selvagens, etc. *-5 pontos.**

Coisas Afiadas (Ecmofobia): O personagem tem medo de qualquer coisa contundente. Espadas, lanças, facas e agulhas hipodérmicas provocam ataques nele. Tentar usar uma arma afiada ou ser ameaçado com uma exige um teste de autocontrole com uma penalidade de -2. *-15 pontos em NT5 ou inferior; -10 em culturas com NT6 ou superior.**

Coisas Estranhas e Desconhecidas (Xenofobia): A vítima fica transtornada com qualquer tipo de circunstâncias estranhas e, particularmente, com pessoas estranhas. Ela deve fazer um teste de autocontrole quando estiver cercada de pessoas de outra raça ou nacionalidade. Esse teste sofre uma penalidade de -3 no caso de pessoas não-humanas. Um xenófobo que perde o controle pode muito bem atacar estranhos por puro medo. *-15 pontos.**

Escuridão (Nictofobia): Um medo comum, mas incapacitante. A vítima deve evitar lugares subterrâneos sempre que possível, pois pode perder a cabeça se alguma coisa acontecer à sua lanterna ou tocha. *-15 pontos.**

Espaços Abertos (Agorafobia): O personagem se sente desconfortável sempre que estiver em lugares abertos e fica verdadeiramente aterrorizado quando não houver nenhuma parede num raio de 15 m. *-10 pontos.**

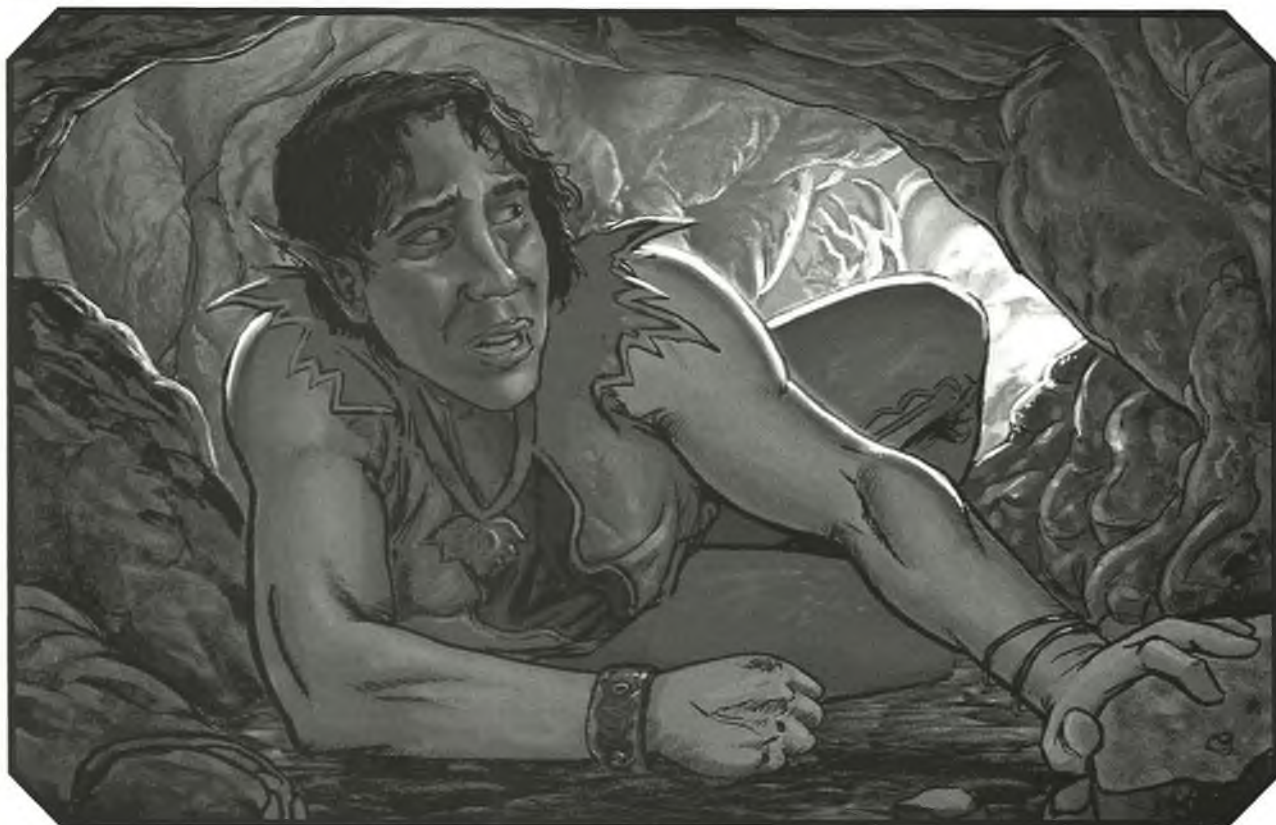
Espaços Fechados (Claustrofobia): Outro medo comum, mas paralisante. A vítima se sente desconfortável toda vez que não consegue ver o céu, ou pelo menos um forro alto. Em um aposento ou veículo pequeno, ela se sente como se as paredes estivessem se fechando sobre ela. Ela precisa de ar! Um medo perigoso para quem planeja se aventurar pelos subterrâneos. *-15 pontos.**

Fogo (Pirofobia): Até mesmo um cigarro aceso incomoda o personagem se ele estiver a menos de cinco metros de distância. *-5 pontos.**

Gatos (Elurofobia): *-5 pontos.**

Insetos (Entomofobia): A vítima tem medo de todos os "insetos". No caso de insetos grandes ou venenosos, o teste de autocontrole sofre uma penalidade de -3. Insetos muito grandes, ou em número muito grande, impõem uma penalidade de -6. Evite formigueiros de tanajuras. *-10 pontos.**

Luz Solar (Heliofobia): *-15 pontos.**

Magia (Manafobia): O personagem é incapaz de aprender a usar magia e reage mal na presença de qualquer um que a use. Ele deve fazer um teste de autocontrole sempre que estiver em presença de magia. Esse teste sofre uma penalidade de -3 se o personagem estiver na iminência de ser alvo de uma magia benigna e -6 se a magia for hostil (a magia não tem que ser real se ELE acreditar nela). *-15 pontos em uma cultura onde a magia é comum, -10 se ela for conhecida, mas incomum e -5 se a magia "de verdade" for totalmente desconhecida.**

Maquinário (Tecnofobia): O personagem é incapaz de aprender a consertar qualquer tipo de máquina e se recusa a aprender a usar qualquer coisa mais complicada que uma besta ou bicicleta. Qualquer ambiente altamente tecnológico exige um teste de autocontrole; lidar com computadores ou robôs exige um teste com uma penalidade de -3 e hostilidade de máquinas inteligentes exige um teste com uma penalidade de -6. *-5 pontos em culturas com NT4 ou inferior; -15 pontos em culturas com NT5 ou superior.**

Monstros (Teratofobia): Uma criatura "antinatural" provoca esse medo, com uma penalidade que varia entre -1 e -4 no teste de autocontrole se o monstro parecer muito grande ou perigoso ou se existirem muitos deles. Observe que a definição de "monstro" depende da vivência. Um índio americano consideraria um elefante monstruoso, enquanto que um pigmeu africano não. *-15 pontos.**

Multidões (Demofobia): Qualquer grupo com mais de uma dúzia de pessoas provoca esse medo, a menos que elas sejam bem conhecidas pela vítima. O personagem deve fazer um teste de autocontrole com uma penalidade de -1 para grupos com mais de 25 pessoas, -2 para uma multidão com mais de 100 pessoas, -3 para 1.000, -4 para 10.000 e assim por diante. *-15 pontos.**

Número 13 (Triscedecofobia): O personagem precisa de um sucesso em um teste de autocontrole para fazer alguma coisa que envolva o número 13: visitar o 13° andar, comprar alguma coisa por $13, etc. Esse teste sofre uma penalidade de -5 se uma sexta-feira 13 estiver envolvida. *-5 pontos.**

Oceanos (Talassofobia): O personagem tem medo de grandes massas de água. Viagens marítimas, ou aéreas sobre o mar, são inconcebíveis para ele e encontros com monstros marinhos serão inquietantes. *-10 pontos.**

Poderes Psíquicos (Psicofobia): O personagem tem medo de pessoas com poderes psíquicos. Uma exibição real de poder em sua presença exige um teste de autocontrole. Ele não permite voluntariamente que outras pessoas usem o psiquismo sobre ele. O poder não precisa ser real, basta que o personagem acredite nele. *-15 pontos em uma cultura onde os poderes psíquicos são comuns, -10 se forem incomuns e -5 se forem totalmente desconhecidos.**

Répteis (Ofiofobia): O personagem fica aterrorizado só de pensar em répteis, anfíbios e outras criaturas escamosas/pegajosas. Um réptil muito grande ou venenoso exige um teste de autocontrole com uma penaldiade de -2; uma quantidade muito grande de répteis (como um ninho de cobras) implica em uma penalidade de -4. *-10 pontos.**

Ruídos Altos (Brontofobia): A vítima evita qualquer situação em que haja possibilidade de ruídos altos. Um ruído muito alto que apareça subitamente exige de imediato um teste de autocontrole. Uma tempestade é uma experiência muito traumática para o personagem. *-10 pontos.**

Sangue (Hematofobia): Ver sangue dá arrepios. O personagem deve fazer um teste de autocontrole durante a maioria dos combates... *-10 pontos.**

Sexo (Coitofobia): O personagem fica aterrorizado só de pensar em ter uma relação sexual e na perda de sua virgindade. *-10 pontos.**

Solidão (Autofobia): O personagem não suporta ficar sozinho e faz tudo o que puder para evitar isso. *-15 pontos.**

Sujeira (Misofobia): O personagem morre de medo de uma infecção ou simples sujeira. Ele precisa obter um sucesso num teste de autocontrole antes de fazer qualquer coisa que possa sujá-lo, ou um sucesso num teste de autocontrole com uma penalidade de -5 para comer um tipo de comida com o qual não está habituado. O personagem deve agir de modo tão "afetado" quanto possível. *-10 pontos.**

Fora de Forma

-5 ou -15 pontos

O personagem tem uma saúde cardiovascular muito pior do que indica seu nível de HT. Esta desvantagem pode ser comprada em dois níveis:

Fora de Forma: O PdJ sofre uma penalidade de -1 em todos os testes de HT para permanecer consciente, evitar a morte, resistir aos efeitos de doenças e venenos, etc. Isso não reduz sua HT nem as perícias baseadas nesse atributo. Da mesma forma, ele perde PF no dobro da velocidade normal. *-5 pontos.*

Muito Fora de Forma: Da mesma maneira que o caso anterior, mas a penalidade nos testes de HT é de -2. Além disso, o personagem *recupera* PF à apenas metade da velocidade usual. O personagem não pode adquirir nenhum nível de Resistente (pág. 85). *-15 pontos.*

Nos dois casos, esta desvantagem se aplica apenas aos PF perdidos por esforço, calor, etc. Ela não surte esse efeito sobre os pontos de fadiga "gastos" com psiquismo ou magia.

Forma de Sombras

-20 pontos

Consulte a pág. 142. Se o personagem não for capaz de desligar esta habilidade, então ela é considerada uma desvantagem.

Fragilidade

Variável

O personagem é suscetível a ferimentos que não se aplicam a seres humanos comuns. Os ataques não o ferem mais que o normal (isso seria Vulnerabilidade, pág. 161), mas uma quantidade suficiente de dano penetrante pode provocar efeitos mais catastróficos do que um atordoamento, inconsciência ou sangramento. Entre as possibilidades se incluem:

Combustível: O corpo do personagem queima mais rápido que a carne. Talvez ele seja muito seco, resinoso ou feito de madeira. Ele deve fazer um teste de HT para não pegar fogo sempre que sofrer um ferimento grave devido a um ataque por queimadura ou explosão. O personagem pega fogo *automaticamente* se esse ataque causar um ferimento de 10 ou mais pontos de dano. Depois que estiver em chamas, ele sofre 1d-1 ponto de dano por segundo até conseguir apagar o fogo mergulhando na água, rolando no chão (leva 3 segundos), etc. *-5 pontos.*

Explosivo: O corpo do personagem contém explosivos, gás comprimido ou algo ainda mais instável. Ele explode depois de qualquer tipo de falha crítica em testes de HT desencadeados por um ferimento grave. O mesmo acontece com um fracasso em um teste de HT para evitar a morte com uma margem de fracasso de 3 ou mais. Trate isso como uma explosão por contusão que causa 6dx(PVInicial/10) pontos de dano. A explosão reduz imediatamente o número de PV do personagem a -10xPVInicial, independente do dano que ele causa. *-15 pontos.*

Inflamável: O corpo do personagem contém alguma substância altamente inflamável: gasolina, gás hidrogênio, etc. Ele deve fazer um teste de HT para não pegar fogo — o que resultaria em efeitos semelhantes ao do Combustível — depois de sofrer um ferimento grave causado por *qualquer* tipo de ataque. O teste deve ser feito com uma penalidade de -3 no caso de um ataque explosivo ou por queimadura, -3 se atingir órgãos vitais e -6 se ocorrer as duas situações. Depois que o corpo do personagem entrar em combustão, uma falha crítica em qualquer teste de HT para evitar a morte indica que ele explode, como descrito em Explosivo, acima. Um personagem Inflamável também pode ser Combustível. Nesse caso, qualquer ataque explosivo ou por queimadura que cause um ferimento grave ou a perda de 10 ou mais PV faz com que o corpo do personagem se incendeie *automaticamente*. *-10 pontos.*

Não-Natural: O personagem pode ser invocado, conjurado ou pode ser um "constructo" criado pelo uso de magia ou alguma ciência exótica (ex.: demônio, golem ou morto-vivo). Ele fracassa automaticamente no teste de HT para sobreviver

se seu número de PV for reduzido a -1xPVInicial ou menos, pois essa quantidade de dano já prejudica sua ligação com a força que o anima. *-50 pontos.*

Quebradiço: O personagem é quebradiço (como uma criatura feita de gelo ou cristal) ou está apodrecendo (como um morto-vivo em deterioração). Sempre que uma lesão incapacita um de seus membros ou extremidades, ele simplesmente se desfaz. Se o personagem obtiver sucesso em um teste de HT, o membro se desprende por inteiro; caso contrário, se esfarela ou liquefaz e não pode ser regenerados. Além disso, se fracassar em qualquer teste de HT para evitar a morte, o personagem é destruído imediatamente — fragmentando-se, derretendo, ou transformar-se em um monte de gosma — e vai a -10xPVInicial. *-15 pontos.*

Às vezes, faz sentido adotar mais de uma das opções acima em conjunto (em particular, Explosivo e Inflamável). O Mestre deve aprovar qualquer combinação de Fragilidade e Tolerância a Ferimentos (pág. 94), pois essas características são opostas em muitos aspectos.

Fraqueza

Variável

O personagem sofre lesões só pelo fato de estar na presença de uma determinada substância ou situação (não pode incluir alimentos ou coisas similares, fáceis de evitar). Essas lesões afetam *diretamente* os PV do personagem, ignorando a RD ou vantagens defensivas. Quanto maior a frequência desse dano, mais pontos vale a Fraqueza:

Frequência de Dano	*Custo*
1d por minuto	-20 pontos
1d a cada 5 minutos	-10 pontos
1d a cada 30 minutos	-5 pontos

Multiplique o valor básico para representar a raridade e a qualidade da substância ou a condição:

Rara (ex.: radiação ou minerais exóticos): *x1/2.*

Ocasional (ex.: radiação por microondas, frio intenso, pólen presente no ar): *x1.*

Comum (ex.: fumaça, magia próxima, cavalos, sons estridentes): *x2.*

Muito Comum (ex.: luz do sol, plantas vivas): *x3.*

Exemplo: Um organismo anaeróbio sofre 1d ponto de dano por minuto em contato com o oxigênio. O valor básico de uma Fraqueza que cause 1d ponto de dano por minuto é -20 pontos. Como o "oxigênio" é uma substância "Muito Comum", o custo final da desvantagem é -60 pontos.

Não é permitido adotar mais que dois tipos de Fraqueza sem a permissão do Mestre.

Limitações Especiais

Somente Fadiga: Sua Fraqueza drena PF, em vez de PV. -50%.

Variável: A Fraqueza é sensível à intensidade. Você pode especificar uma classe relativamente comum de barreiras que reduzem pela metade a velocidade com que o dano é sofrido (ex.: roupas grossas ou protetor solar, para a luz do sol). Por outro lado, fontes intensas (a critério do Mestre) causam dano no *dobro* da velocidade. -40%.

Fúria

-10 pontos

O personagem tende a perder o controle de si mesmo quando submetido a alguma tensão e ataca freneticamente o que quer que acredite ser a causa de seu problema. Se ele também sofre de Irritabilidade (pág. 147), *qualquer* tipo de tensão pode ativar sua Fúria.

Sempre que sofrer um número de pontos de dano superior a 1/4 dos seus PV em menos de um segundo ou quando presenciar uma punição equivalente sendo causando a um ente querido, o personagem precisa fazer um teste de autocontrole. Um fracasso significa que ele ficou enfurecido. Ele também fica automaticamente enfurecido se fracassar em um teste de autocontrole por causa de sua Irritabilidade! Um personagem com esta desvantagem pode se enfurecer *deliberadamente* se realizar uma manobra Concentrar e conseguir um sucesso num teste de Vontade. Enquanto estiver nesse estado, ele fica submetido às seguintes regras:

- Se estiver portando armas de combate corpo a corpo, ele é obrigado a realizar um Ataque Total sempre que houver um oponente ao seu alcance. Se não houver nenhum oponente por perto, o personagem tem que realizar uma manobra Deslocamento para se aproximar o máximo possível do oponente — e se for possível realizar um Deslocamento e Ataque, ou encerrar o Deslocamento com um encontrão, ele também o fará.
- Se o inimigo estiver a mais de 20 m de distância, o personagem "enfurecido" pode atacar com armas de combate à distância, mas não gastará tempo para mirar no alvo. Se um atirador experiente ficar enfurecido, ele vai disparar tantos tiros quantos puder em cada turno, até descarregar sua arma, contudo, ele não irá recarregá-la, a menos que tenha a perícia Sacar Rápido, que lhe permite fazê-lo "sem pensar" (essa ação não pode levar mais que um segundo). Quando sua arma estiver descarregada, ele atacará com as próprias mãos ou com outra arma.
- O personagem não fica atordoado nem sofre choques e os ferimentos não impõe penalidades sobre seu Deslocamento. Todos os testes para se manter vivo ou consciente são feitos contra HT+4. Enquanto obtiver sucesso, o personagem permanece vivo e atacando desvairadamente até seus PV serem reduzidos a -5xPVInicial. Aí então, ele cai, morto!
- Quando um personagem enfurecido derrota um oponente, ele pode (se o jogador quiser) fazer outro teste de autocontrole para sair do estado de Fúria. Se fracassar (ou se não fizer a jogada), ele continua enfurecido e ataca o próximo oponente. Qualquer amigo que tentar detê-lo será encarado como inimigo! O personagem "furioso" faz um novo teste para cada adversário derrotado e uma jogada adicional ao vencer o último oponente. Se ainda assim estiver furioso, ele passa a atacar os próprios amigos.

Ao sair do estado de fúria, o personagem é afetado imediatamente por todos os ferimentos sofridos. Ele deve fazer um teste de HT para saber se continua vivo e consciente.

Ampliações Especiais

Fúria em Combate: O personagem fica enfurecido em *qualquer* situação de combate, independente de ter sido ferido ou não. Para evitar isso, ele precisa obter sucesso em um teste de autocontrole quando iniciar o combate (até mesmo em uma briga de bar ou luta de boxe). +50%.

Gagueira

-10 pontos

O personagem sofre de gagueira ou algum outro problema de fala. Ele sofre uma penalidade de -2 em todos os testes de reação quando uma conversa for necessária, assim como nos testes de Atuação, Canto, Diplomacia, Lábia, Oratória e *Sex Appeal.* Além disso, algumas ocupações (como intérprete, noticiarista, etc.) estarão sempre fora dos limites do personagem.

Gigantismo

V. pág. 19

Gordo

V. pág. 19

Gregário

V. Amigável, pág. 122

Gula

-5 pontos*

O personagem gosta demais de boa comida e bebida. Se tiver a chance, ele sempre se sobrecarrega com provisões adicionais e nunca perderá uma refeição por vontade própria. Ele deve

fazer um teste de autocontrole para resistir qualquer iguaria tentadora ou um bom vinho, se por alguma razão precisar fazê-lo. No caso de um fracasso, ele consome a refeição sem se importar com as consequências.

Hábitos Detestáveis

V. pág. 22

Hemofilia

-30 pontos

O personagem é hemofílico. Um ferimento, por menor que seja, *não cicatriza* a menos que seja bem enfaixado — caso contrário o personagem pode sangrar até morrer. Qualquer ferimento não tratado sangra a uma razão igual ao número de pontos de dano original, por minuto. Exemplo: um ferimento não tratado que provoca a perda de 3 pontos de vida, provocará a perda de outros 3 pontos de vida depois do primeiro minuto e assim por diante, até ser estancado.

Um teste de Primeiros Socorros é suficiente para cuidar da maioria dos ferimentos. No entanto, qualquer ferimento perfurante no tronco provocará uma lenta hemorragia interna. Um ferimento desse tipo causa dano como explicado no parágrafo anterior, até que o personagem receba Primeiros Socorros. Mesmo estancado, o ferimento *continua* causando dano igual ao original, mas apenas uma vez por *dia*, até ser tratado da maneira apropriada. Somente uma Cirurgia ou cura sobrenatural será capaz de estancar a hemorragia interna ou restaurar os PV perdidos devido a esse ferimento. O personagem morre se não houver tratamento adequado à disposição.

Um hemofílico não pode ter uma HT básica maior que 10.

Hiperalgia (Baixo Limiar da Dor)

-10 pontos

O personagem é muito sensível a dores de todos os tipos. *Dobre* o "efeito de choques" causados por ferimentos. Ex.: se o personagem perder 2 pontos de vida, sua DX sofre uma penalidade de -4 no próximo turno. Ele também sofre uma penalidade de -4 para resistir nocautes, atordoamentos e torturas físicas. Sempre que sofrer mais que 1 ponto de dano, ele precisa de um sucesso em um teste de Vontade para evitar chorar (possivelmente revelando sua presença e impondo uma penalidade de -1 na reação de indivíduos "machões").

Honestidade

-10 pontos*

O personagem *deve* obedecer a lei e buscar sempre dar o melhor de si para que os outros também o façam. Numa região onde existe pouca ou nenhuma lei, ele não fica fora de si, mas agirá como se as leis de seu lugar de origem estivessem em vigor. O personagem também assume que os outros são honestos até ter alguma *evidência* do contrário (ele deve fazer um teste de IQ para ver se ele percebe que uma determinada pessoa pode estar sendo desonesta, sem ter visto uma prova).

Isso é uma desvantagem porque muitas vezes limita as opções do personagem. Ele deve fazer um teste de autocontrole sempre que se defrontar com leis irracionais para ver se há *necessidade* de violá-las; no caso de um fracasso, o personagem *deverá* obedecê-las, sejam quais forem as consequências. Se conseguir resistir a seus impulsos e agir desonestamente, deve fazer outro teste de autocontrole depois disso. No caso de um fracasso, ele se entregará às autoridades.

O personagem *pode* brigar (ou até mesmo começar uma briga, se o fizer dentro da lei). Ele pode até matar num duelo legal ou em defesa própria, mas nunca conseguirá *assassinar*. Ele pode roubar se houver uma necessidade muito grande, mas apenas como último recurso, e deve tentar reembolsar as vítimas mais tarde. Se for preso por um crime que não cometeu, mas tratado de maneira justa e receber a promessa de um julgamento, o personagem não tentará escapar.

Ele sempre cumpre a palavra (numa guerra, pode agir "desonestamente" contra o inimigo, mas não se sentirá bem com isso). O personagem *pode* mentir se isso não significar violar a lei. A Veracidade (pág. 159) é uma desvantagem diferente.

Naturalmente, a Honestidade traz recompensas. Se o personagem conseguir sobreviver num só lugar por tempo suficiente, será conhecido por sua honestidade. O Mestre pode conceder um bônus de +1 nos testes de reação que não envolvam o combate, ou de +3 em questões que envolvam a verdade ou a honra. Esse bônus representa, em sua essência, uma Reputação gratuita (v. *Reputação*, pág. 26).

Horizontal

-10 pontos

O personagem tem uma postura horizontal, como a de um gato. Ele é capaz de se manter sobre as pernas traseiras por curtos períodos de tempo, mas acha muito desconfortável. Ele consegue utilizar uma das mãos (se as *tiver*) enquanto se ergue sobre os outros membros ou até as duas se estiver sentado. Nos dois casos, seu Deslocamento terrestre é 0 enquanto ele estiver realizando essas ações. O personagem é capaz de carregar um objeto com uma das mãos — mas não manuseá-lo — enquanto se move com metade de seu Deslocamento. Se tiver o tamanho de um ser humano, ele ocupa dois hexes em um mapa de combate.

Por ter uma postura horizontal, o personagem não consegue colocar todo o seu peso em um chute — penalidade de -1 *por dado* em um chute. Ignore essa penalidade se ele possuir, Garras (pág. 61), pois esse atributo abrange as adaptações necessárias para atingir o alvo com força total. No entanto, a penalidade *ainda se aplica* se o personagem só tiver Cascos.

Um personagem Aéreo ou Aquático (v. Sem Pernas, pág. 155) *não pode* adquirir esta desvantagem. Se o personagem estiver totalmente adaptado a um ambiente tridimensional, sua postura corporal é irrelevante.

Identidade Secreta

Variável

Uma Identidade Secreta é um tipo especial de Segredo (pág. 155): envolve outra persona utilizada pelo personagem para cometer atos que não gostaria que fossem atribuídos à sua pessoa "pública". Só seus familiares e amigos sabem disso e ele está disposto a ir até o fim para manter sua privacidade. Isso se qualifica como uma desvantagem porque limita o comportamento. É muito difícil (e geralmente ilegal) manter uma Identidade Secreta.

O Mestre sempre deve fazer um teste para verificar se a Identidade Secreta do personagem será incluída na sessão de jogo, assim como ocorre com qualquer Segredo. Em caso positivo, isso normalmente assume a forma de alguém que está ameaçando revelar essa identidade ao mundo. Uma pessoa com Status 3 ou mais recebe -10 pontos pela Identidade Secreta, devido à atenção dada pela mídia e pelo público a seus movimentos, mas nesse caso, o Mestre deve introduzir um desafio à identidade em um resultado menor ou igual a 7, em vez de menor ou igual a 6, como de costume.

De resto, uma Identidade Secreta funciona exatamente como um Segredo e seu valor em pontos depende da gravidade das consequências desencadeadas pela exposição do personagem.

Identidade Trocada

V. pág. 21

Impulsividade

-10 pontos*

O personagem odeia falar e pensar. Ele prefere a ação. Quando está só, ele age primeiro e pensa depois. Em um grupo, quando seus companheiros desejam parar e discutir a situação, ele dá sua opinião rapidamente, talvez nem isso, e depois parte para a *ação*. Interprete essa característica. O personagem precisa de um sucesso em um teste de autocontrole para ser capaz de esperar e ponderar. No caso de um fracasso, ele *deve* agir.

Incapaz de Aprender

-30 pontos

O personagem não pode gastar seus pontos para ampliar ou melhorar a DX, IQ, perícias ou vantagens mentais e nem adquirir novas técnicas (v. Técnicas, pág. 229) ou familiaridades (v. Familiaridade, pág. 169) para acompanhar as perícias que ele já possui. Ele está limitado a suas habilidades iniciais!

O personagem ainda pode aumentar sua ST e HT e adquirir vantagens físicas (com a permissão do Mestre). Da mesma maneira, Incapaz de Aprender não impede que ele adquira perícias *temporárias*, utilizando, por exemplo, a vantagem Habilidades Modulares (pág. 63). Personagens com cérebros eletrônicos costumam possuir as duas características.

Esta característica é mais adequada a golens, mortos-vivos irracionais, robôs e outros autômatos.

Incapaz de Falar

-15 ou -25 pontos

O personagem tem uma capacidade de fala limitada. Esta característica é dividida em dois níveis:

Incapaz de Falar: O personagem é capaz de emitir sons vocálicos (vociferar, resmungar, cantar, etc.), mas seus órgãos da fala são incapazes de produzir as modulações sutis necessárias à linguagem. Ele ainda poderia adquirir as vantagens Arremedo ou Voz Melodiosa, ou a desvantagem Voz Irritante (mas não Gagueira). A maioria dos animais tem esta característica. *-15 pontos.*

Mudez: O personagem não é capaz de emitir sons. Toda comunicação com os outros deve ser feita sem a fala: por escrito, linguagem de sinais, código Morse, telepatia, etc. O tempo gasto para se comunicar dessa maneira conta *integralmente* para o aperfeiçoamento, por meio do estudo, das perícias relacionadas (v. o Capítulo 9). Nenhum teste é preciso (nem permitido) quando o personagem tentar se comunicar com outros PdJs que não conhecem sua linguagem de sinais; interprete isso por sua conta! Não é possível ter quaisquer outras características relacionadas à fala. -25 pontos.

Incapaz de Sentir Prazer

-15 pontos

A parte do cérebro responsável pelo prazer está desgastada ou não existe no personagem. Ele não é capaz de apreciar o sabor de uma boa refeição, o prazer do sexo, a beleza selvagem do combate, etc. Ele pode nem mesmo se lembrar das sensações causadas por tudo isso. O personagem é capaz de fingir, mas sofre uma penalidade de -3 em todos os testes de Boemia, Connoisseur, Arte Erótica e Jogos de Azar. As outras pessoas reagem diante dele com uma penalidade entre -1 e -3 em qualquer situação em que a sua falta de capacidade de sentir prazer se torne evidente (a critério do Mestre). Uma reação ruim resulta em ridicularização por parte de pessoas cultas, rejeição por parte de um amante, etc., e não em violência.

Algumas sociedades com tecnologia extremamente avançada podem realizar cirurgias para produzir esse estado, como uma forma de punição. Nesse caso, o personagem *não* planejará uma vingança... pois não sentirá prazer algum nisso.

Indeciso

-10 pontos*

O personagem tem dificuldade para se decidir. Enquanto só existir um caminho para seguir, ele não terá problemas, mas sempre que tiver que fazer escolhas, ele fica confuso. O personagem precisa fazer um teste de autocontrole toda vez que se deparar com uma escolha, modificado para baixo de acordo com o número de alternativas existentes: -2 se houver duas alternativas, -3 se houver 3 e assim por diante. No caso de um fracasso, ele não faz *nada*. Ele pode fazer um novo teste a cada minuto (ou a cada *segundo* durante um combate ou qualquer outra situação de tensão) até conseguir se decidir. Depois disso, ele age normalmente até a próxima vez que precisar tomar uma decisão.

Se for Indeciso e Confuso (pág. 128), o personagem precisa fazer um teste como descrito anteriormente para decidir que atitude vai tomar. Quando obtiver um sucesso, ele deve então fazer *outro* teste de autocontrole para a desvantagem Confuso para verificar se será capaz de agir de acordo com sua decisão.

Indiferente

-5 pontos*

O personagem raramente percebe as coisas que não estão relacionadas às suas atividades imediatas. Ele deve fazer um teste de autocontrole quando encontrar algo estranho. No caso de um fracasso, ele *ignora* o fato. O personagem reage a tudo que é novo com uma penalidade de -1.

Indulgente

-15 pontos*

O personagem é extremamente consciente das emoções de outras pessoas e se sente obrigado a ajudar aqueles que se encontram a sua volta, mesmo seus inimigos legítimos. Ele deve fazer um teste de autocontrole sempre que estiver em uma situação onde poderia prestar auxílio ou onde recebeu um pedido de ajuda, mas deseja resistir. No caso de um fracasso, ele deve prestar auxílio, mesmo que isso implique em desobedecer a ordens ou na possibilidade de cair em uma armadilha.

Ingênuo

-10 pontos

O personagem não compreende nenhum tipo de comentário inteligente ou tentativas de seduzi-lo (bônus de +4 para resistir a *Sex Appeal*). Ele também não entende o significado de coloquialismos nem tem qualquer noção de boas maneiras, o que impõe uma penalidade de -4 sobre a perícia Trato Social. O personagem tem certos hábitos que incomodam os outros (ex.: deixar a seta do carro acesa enquanto dirige de São Paulo a Santos) e pode adquirir um ou dois desses hábitos como peculiaridades. A reação da maioria das pessoas diante dele sofre uma penalidade de -2.

Ao contrário daqueles que sofrem de Circunspecção (pág. 126), o personagem consegue fazer piadas — embora elas não tenham graça nenhuma — e é capaz de apreciar o humor "pastelão" e escrito. No entanto, ele raramente entende o humor verbal, principalmente se ele for o alvo (teste de IQ-4 para ver se ele percebe que é o motivo da piada). Ao contrário de Credulidade (pág. 129), o personagem costuma perceber quando alguém está querendo tirar vantagem dele, exceto em público. Um indivíduo com esta desvantagem não é mais suscetível à Lábia do que o normal, a não ser quando alguém está tentando convencê-lo que um membro atraente do sexo oposto está interessado nele...

Esta desvantagem é mais apropriada para os gênios desligados, marcianos, etc.

Inimigos

Variável

Um "Inimigo" é um PdM, grupo de PdMs ou organização que atua ativamente contra o personagem em todas as aventuras. Alguns querem matá-lo... outros têm objetivos mais cruéis.

Estabeleça a natureza do Inimigo quando criar seu personagem e explique ao Mestre por que ele está atrás dele. O MJ tem liberdade para acrescentar outros detalhes que considerar apropriados.

O valor em pontos de um Inimigo é definido por seu poder, intenção e frequência de participação.

Poder

Quanto mais poderoso for o Inimigo, mais pontos ele vale como desvantagem. O Mestre define seu valor. Observe que, quando o Inimigo é uma organização, o valor em pontos se baseia no número de indivíduos que estão atrás do *personagem*, e não no tamanho geral do grupo.

Um único indivíduo menos poderoso que o PdJ (criado com cerca de 50% do total de pontos do PdJ). *-5 pontos.*

Um único indivíduo de poder igual ao do PdJ (criado com cerca de 100% do total de pontos do PdJ) ou um grupo pequeno com indivíduos menos poderosos (3 a 5 integrantes). *Exemplos*: Um cientista louco ou os quatro irmãos do homem que o personagem matou em um duelo. *-10 pontos.*

Um indivíduo mais poderoso que o PdJ (criado com cerca de 150% do total de pontos do PdJ) ou um grupo de tamanho médio com indivíduos menos poderosos (6 a 20 integrantes). *Exemplos*: um indivíduo sobre-humano ou o departamento de polícia de uma cidade (um contingente de centenas de pessoas, mas eles não estão todos atrás do personagem ao mesmo tempo). *-20 pontos.*

Um grupo grande com indivíduos menos poderosos (21 a 1000 integrantes) ou um grupo de tamanho médio que inclui alguns indivíduos formidáveis ou sobre-humanos. *Exemplos*: o FBI ou a Máfia. *-30 pontos.*

Um governo inteiro, uma escola de feiticeiros, uma organização de superseres ou qualquer outro grupo formidável. *-40 pontos.*

Casos Especiais

Existem dois casos especiais para os quais é preciso ajustar os custos fornecidos anteriormente *antes* de multiplicar esse valor para determinar a intenção e a frequência de participação do Inimigo:

Desconhecido: O personagem sabe que tem um Inimigo, mas não tem ideia de quem seja. Revele ao Mestre o nível de poder desse Inimigo e deixe-o criá-lo em segredo sem fornecer nenhum *detalhe*! Esse elemento surpresa aumenta o nível de poder efetivo do Inimigo e, portanto, o valor da desvantagem. *-5 pontos.*

Gêmeo Maligno: O Inimigo se parece com o personagem, fala como ele e talvez até mesmo use o nome dele, mas age de modo completamente diferente. As outras pessoas acreditam que o personagem sofre de Desdobramento de Personalidade (pág. 132) e agem de acordo com essa crença (penalidade de -3 em todas as reações). Pode ser que ele nunca encontre seu Gêmeo Maligno, mas *vai* ouvir falar dele, especialmente quando estiver levando a culpa por algo que não fez. Um Gêmeo Maligno costuma ter as mesmas perícias e habilidades do PdJ, mas suas desvantagens mentais são opostas ou distorcidas. Isso faz dele um Inimigo equilibrado de -10 pontos. Se ele for mais capacitado que o PdJ, recebe pontos adicionais, já que está mais equipado para fazê-lo parecer louco e prever e controlar suas ações.

O Gêmeo Maligno é mais capacitado ou possui habilidades que o PdJ não tem (a critério do Mestre): *-5 pontos.*

O Gêmeo Maligno é mais capacitado e possui habilidades que o PdJ não tem (a critério do Mestre): *-10 pontos.*

Intenção

Quanto piores forem as intenções do Inimigo, maior será o multiplicador do seu valor em pontos.

Observador: O Inimigo persegue ou observa o personagem. Isso é muito irritante e torna quase impossível ter segredos, mas raramente se torna mais do que inconveniente. *Exemplos:* um jornalista agressivo perseguindo um político, detetives espionando um criminoso suspeito. x1/4.

Rival: O Inimigo gosta de desviar a atenção do PdJ ou de incomodá-lo ou faz brincadeiras cruéis com ele (típico de Gêmeos Malignos), mas nunca fará nada para machucá-lo. *Exemplos:* o rival amargurado de um político, detetives perturbando um criminoso suspeito. x1/2.

Perseguidor: O Inimigo planeja prender o personagem, arruiná-lo financeiramente, feri-lo ou prejudicá-lo imensamente de qualquer outra forma — ou simplesmente matá-lo. *Exemplos:* um assassino atirando em um político, detetives indo prender um criminoso suspeito. x1.

Frequência de Participação

Escolha uma frequência de participação, como descrito em *Frequência de Participação* (pág. 36). Faça uma jogada no início de cada aventura ou de cada *sessão* de uma campanha contínua.

Limites de Inimigos

Um personagem não pode ter mais que dois Inimigos ou adquirir mais que -60 pontos nesta desvantagem (se todo o governo dos EUA estiver atrás do PdJ, o fato de seu ex-professor da faculdade ter ficado louco e também o estar perseguindo torna-se insignificante).

Inimigos no Jogo

Quando os dados indicam que um Inimigo vai aparecer na sessão de jogo, o Mestre deve decidir como e onde ele se envolve na trama. Se o Inimigo for muito poderoso ou se alguns oponentes *diferentes* aparecerem ao mesmo tempo, isso pode influenciar na aventura inteira.

Se adotar um Inimigo muito poderoso, há uma grande chance de o PdJ acabar preso ou morto em pouco tempo. Ele pode conseguir 60 pontos adotando um Inimigo (FBI, 12 ou menos; Perseguidor), mas nesse caso, todas as suas aventuras serão como a vida de um criminoso perseguido e, mesmo com os 60 pontos adicionais, sua carreira pode ser curta.

Por outro lado, se o personagem começar com um Inimigo fraco ou atuar com inteligência, pode ser que ele consiga matá-lo ou mudar permanentemente a postura dele com relação a si. Mas nada é de graça neste jogo. Quando um inimigo é eliminado dessa maneira, o jogador tem três opções:

1. Pagar os pontos de personagem que recebeu como bônus pelo Inimigo.
2. Adotar uma desvantagem que supra os pontos recebidos como bônus. O personagem pode ter recebido um golpe na cabeça durante a batalha final, que o deixou meio surdo. Ou poderia ter sido atacado por uma aranha gigante, deixando-o com aracnofobia. A nova desvantagem deve ter o mesmo custo que o ex-Inimigo (ou menos, se o jogador quiser recomprar apenas uma parte da desvantagem). Se o jogador não conseguir pensar numa desvantagem adequada, o Mestre sempre pode fornecer uma.
3. Adotar um novo Inimigo do mesmo tipo. O personagem pode ter derrotado o diabólico Dr. Scorpion, mas o irmão dele continuará sua obra maligna.

Insensível

-5 pontos

O personagem é impiedoso, se não cruel. Ele é capaz de decifrar as emoções alheias, mas apenas com o objetivo de manipulá-las, pois *não* se importa nem um pouco com sentimentos e sofrimento. Isso impõe uma penalidade de -3 nos testes de Pedagogia, nos testes de Psicologia feitos para ajudar outras pessoas (e não para identificar fraquezas ou realizar pesquisas científicas) e em qualquer teste para lidar com pessoas que sofreram as consequências de sua insensibilidade no passado (a critério do Mestre). Da mesma maneira, a reação de vítimas antigas e de qualquer pessoa com Empatia sofre uma penalidade de -1. No entanto, a crueldade também tem suas vantagens: o personagem recebe um bônus de +1 nos testes de Interrogatório e Intimidação quando faz uso de ameaças ou tortura.

Insone

-10 ou -15 pontos

O personagem às vezes passa por períodos em que ele tem dificuldade para dormir. Nesses momentos, o jogador deverá fazer um teste de HT-1 uma vez por noite. Se for bem-sucedido, ele adormecerá facilmente, encerrando o período de insônia. No caso de um fracasso, ele perderá duas horas de sono nessa mesma noite (e sofrerá todos os efeitos rotineiros; veja Sono Perdido, pág. 427) e o episódio insônia se repetirá mais uma noite. No caso de uma falha crítica, ele não conseguirá dormir. O valor em pontos dependerá da gravidade do problema:

Suave: O MJ jogará 3d em segredo para obter o número de dias que separam dois episódios de insônia. *-10 pontos.*

Grave: O MJ jogará 2d-1 para obter o número de dias que separam dois episódios de insônia. *-15 pontos.*

Independente da gravidade do problema, o MJ poderá exigir um teste de HT toda vez que o personagem passar por um estresse prolongado. Um fracasso significa que um episódio de insônia se iniciará imediatamente.

Intolerância

Variável

O personagem não gosta e não confia em pessoas que são diferentes dele. Ele pode ter preconceitos em relação à classe, etnia, nacionalidade, religião, sexo ou espécie. As vítimas de sua Intolerância reagem diante dele com uma penalidade que varia entre -1 e -5 (a critério do Mestre). O valor em pontos depende da amplitude da Intolerância.

Os testes de reação de um personagem completamente intolerante frente a *qualquer pessoa* que não pertença à sua raça, etnia, nacionalidade, religião ou espécie (escolha uma opção) sofre uma penalidade de -3. No caso de uma reação "boa", ele vai tolerar a pessoa e será tão cortês quanto possível (apesar de frio e reservado). No caso de uma reação "neutra", ele ainda tolera a pessoa, mas deixa claro, por meio de palavras e atitudes, que não faz a mínima questão de vê-la por perto e a considera inferior e/ou repugnante. Se a reação for pior, o personagem pode atacar ou se recusar a se associar com a vítima. Uma Intolerância desse tipo vale -10 pontos.

Uma Intolerância dirigida contra uma classe, etnia, nacionalidade, religião, sexo ou espécie *específica* vale desde -5 pontos, contra vítimas que podem ser encontradas com frequência, até -1 (nada mais que uma peculiaridade desagradável), se as vítimas forem raras.

Intolerância-G

-10 ou -20 pontos

O personagem é capaz de agir em poucos tipos de gravidade. Para um ser humano comum, as penalidades para qualquer gravidade (exceto a nativa) se acumulam em intervalos de 0,2G; consulte *Gravidades Diferentes* (pág. 350). Se a penalidade variar em intervalos de 0,1G, ela vale -10 pontos; se variar em intervalos de 0,05G, ela vale -20 pontos.

Esta desvantagem só é permitida em campanhas em que a viagem espacial é uma realidade.

3

Inveja

-10 pontos

O personagem tem uma reação imediatamente ruim diante de outra pessoa que pareça mais inteligente, atraente ou em melhor situação que ele. Talvez ele se oponha a qualquer plano proposto por um "rival" e *odiará* se alguma outra pessoa estiver em evidência (esta desvantagem combina bem com Megalomania). Um PdM invejoso, impõe penalidades entre -2 e -4 às reações das vítimas de sua inveja.

Invertebrado

-20 pontos

O personagem não possui coluna vertebral, exoesqueleto ou qualquer outro suporte corporal natural. Ele utiliza sua Base de Carga total para empurrar coisas, mas apenas 1/4 da BC para calcular o peso de objetos que o personagem é capaz de erguer, carregar ou puxar. Apesar disso, esta desvantagem também apresenta um pequeno benefício colateral: a capacidade de se espremer por aberturas muito menores do que sugere o seu tamanho.

Observe que esta característica difere um pouco da definição biológica de "invertebrado".

Irritabilidade

-10 pontos*

O personagem não tem um controle total sobre suas emoções. Ele deve fazer um teste de autocontrole em qualquer situação de tensão. Um fracasso significa que ele perdeu a paciência e tem que insultar, atacar ou reagir de alguma forma contra a causa de sua explosão.

Lunático

-10 pontos

A lua tem um efeito dramático e pouco conveniente em sua personalidade. Durante a lua cheia, o personagem fica extremamente emotivo e volátil (penalidade de -2 em todos os testes de Vontade e autocontrole) e, na lua nova, fica calmo (sofrendo temporariamente da desvantagem Preguiça, pág. 153). Quando a lua está ficando cheia, ele permanece atento e bem-humorado, mas quando ela começa a diminuir, o personagem passa a ser uma pessoa apática e um tanto sensível. Interprete!

Luxúria

-15 pontos*

O personagem sente um desejo incontrolável por romance. Se tiver qualquer contato com um membro atraente do sexo oposto, ele deve fazer um teste de autocontrole (com uma penalidade de -5 se a outra pessoa for elegante/bonita ou -10 se for Muito elegante/Muito bonita). Um fracasso significa que ele deve tentar uma "cantada", usando todos os artifícios e perícias que é capaz. Ele também deve sofrer as consequências de seus atos, bem-sucedidos ou não — punição física, cadeia, doença transmissível ou (possivelmente) alguém apaixonado.

A menos que o objeto de sua afeição seja Muito Elegante/Muito Bonito, o personagem só precisa de um sucesso por dia para não ser forçado a se aproximar. Se a outra pessoa o rejeitar com firmeza (ex.: um olho preto ou denúncia por abuso sexual), o Mestre pode permitir um bônus nos próximos testes de autocontrole engatilhados pela mesma pessoa.

Perceba que o personagem deve mudar seus padrões de beleza se não houver nenhum membro atraente do sexo oposto disponível.

Magnetismo Sobrenatural

-15 pontos

Coisas estranhas e bizarras acontecem com o personagem com uma frequência alarmante. Ele é do tipo com quem demônios param para conversar. Objetos encantados com propriedades inquietantes descobrem o caminho até ele. O único cachorro falante do século XXI irá procurá-lo para contar seus problemas. Portões dimensionais selados durante séculos irão se abrir só para que ele seja banhado pelas energias liberadas... ou então, habitantes do outro lado virão convidá-lo para um chá.

Nada de fatal acontece com ele (pelo menos, não num primeiro momento) e, de vez em quando, um pouco de sobrenatural até que faz bem. Mas, na maior parte do tempo, esta é uma desvantagem terrivelmente inconveniente. A reação das pessoas que sabem o que é Magnetismo Sobrenatural (e sabem que o personagem o tem) sofre uma penalidade de -2. Algumas exceções são os parapsicólogos, cultistas de segunda categoria, teóricos da conspiração desvairados e caçadores de emoção, que ficam seguindo o personagem o tempo todo.

Magro

V. pág. 18

Maldição

-75 pontos

Funciona da mesma maneira que Azar (pág. 124), mas é pior. Tudo o que acontece de errado com o grupo, acontece primeiro e mais intensamente com o personagem. Por outro lado, se tudo der certo, o personagem será o único a não se beneficiar das vantagens. O Mestre pode enganá-lo sempre que quiser e o jogador não pode reclamar, pois o personagem foi alvo de uma Maldição. Não é possível recomprar esta desvantagem simplesmente gastando pontos — é necessário determinar quem ou o que amaldiçoou o personagem, lidar com isso e *só então* gastar os pontos.

Maldição Divina

Variável

O personagem é alvo de uma maldição lançada por um deus ou força sobrenatural semelhante. Ela pode ter sido conjurada somente sobre ele, sobre toda sua família ou até mesmo sobre sua nação ou raça.

Uma Maldição Divina assume a forma que o Mestre desejar. Ela pode envolver uma ordem contínua (ex.: "Você nunca mais dormirá à noite", -10 pontos), um acontecimento trágico (ex.: "Qualquer criança nascida de você morrerá com pouca idade", -5 pontos) ou até mesmo uma desvantagem particularmente cruel, como Fúria, Cegueira ou Epilepsia (pelo custo usual). O que torna essa desvantagem diferente das outras é seu potencial de ser removida. A maldição foi lançada por um motivo e o personagem pode tentar desvendá-lo e repará-lo durante o jogo — e depois eliminá-lo.

O Mestre deve escolher o valor em pontos da Maldição Divina de acordo com cada caso, utilizando as desvantagens existentes como base: quanto mais restrita e debilitante for a maldição, maior seu valor. As maldições que resultarem em desvantagens comuns nunca devem valer mais pontos que as próprias desvantagens. Estabeleça o valor de maldições que têm a forma de ordens contínuas como se fossem Votos. As regras para a eliminação da maldição normalmente são tão desfavoráveis quanto a própria ou exigem muito esforço para serem desvendadas e satisfeitas. Reduza o valor em pontos pela *metade* se isso não for verdade.

Maneta (Um Braço)

-20 pontos

O personagem tem apenas um braço. Ele é incapaz de usar armas de duas mãos, empunhar duas armas ao mesmo tempo (ou uma arma e um escudo) ou realizar qualquer tarefa que *exija* dois braços. Ele sofre uma penalidade de -4 nas tarefas que *podem* ser realizadas com um braço só, mas normalmente exigem ambos (ex.: grande parte dos testes de Escalada e Luta Greco-Romana). O personagem não sofre nenhuma penalidades em ações que exigem apenas um braço — o Mestre tem sempre a palavra final. Quando em dúvida, faça uma rápida verificação de realismo, se possível.

Se originalmente o personagem tinha dois braços, assuma que perdeu o braço esquerdo se for destro, e vice-versa.

Se o personagem é um não-humano que só tem um braço, seu "braço" remanescente não precisa ser um braço — pode ser *qualquer* membro capaz de manipular objetos com precisão. Por exemplo, um papagaio que utiliza o bico e a língua se qualifica como Maneta (mas *não* Manuseadores Precários).

Se o personagem tiver próteses desenvolvidas que cancelam sua deficiência, aplique a limitação Mitigador (pág. 114). Se ele conseguir eliminar completamente sua desvantagem por meio de cirurgias ou de um membro substituto extremamente avançado, o jogador terá que devolver os pontos recebidos pela desvantagem.

Maneta (Uma Mão)

-15 pontos

O personagem tem apenas uma das mãos. Utilize as regras de *Maneta (Um Braço)* (acima). A diferença é que ele é capaz de Aparar desarmado com o braço sem mão e possivelmente prender algo ao braço (ex.: um escudo).

Próteses de boa qualidade estão submetidas às mesmas regras de *Maneta (Um Braço)*. Entretanto, nem todas são suficientemente apropriadas como Mitigadores. Um membro mecânico pouco avançado impõe uma penalidade de -2 (no caso de uma mão mecânica) ou -4 (no caso de um gancho ou garra) às tarefas que envolvam a mão decepada. Um gancho ou garra equivale a uma faca que o personagem nunca deixará cair em situações de combate (utilize a perícia Faca)

e concede um bônus de +1 na perícia Intimidação, se a arma for brandida na direção do inimigo. Em algumas sociedades, essas próteses de baixa qualidade reduzem o nível de aparência do personagem, conforme descrito em *Zarolho*.

Maníaco-Depressivo

-20 pontos

O humor do personagem oscila como uma gangorra — ele varia entre um entusiasmo borbulhante e um retraimento carrancudo. No início de cada sessão de jogo, o jogador deve jogar um dado. Num resultado entre 1 e 3, ele estará em sua fase eufórica; num resultado entre 4 e 6, ele estará depressivo. O jogador também deve jogar três dados a cada cinco horas de tempo de jogo. Num resultado de 10 ou menos, seu humor estará começando a mudar. Durante a hora seguinte, ele mudará de sua fase atual para o extremo oposto e permanecerá dessa maneira pelo menos durante 5 horas (quando deverá fazer o teste novamente).

Na fase eufórica, ele sofre de Excesso de Confiança (pág. 139) e se torna Viciado em Trabalho (pág. 159). O personagem fica amigável, extrovertido e animado em relação a qualquer coisa que esteja fazendo. Na fase depressiva, ele sofre os efeitos de Depressão Crônica (pág. 131). O personagem não tem interesse em fazer nada a não ser deitar-se na cama, sentar-se num quarto escuro curtindo a fossa, etc. O número efetivo de autocontrole nesses casos é igual à Vontade do personagem.

A mudança de humor também pode ser provocada por uma situação de emergência. Nesse caso, a mudança é imediata. Se o resultado de 3 dados for menor ou igual a 10, ele muda de fase. Isso tanto pode ser bom (uma emergência o conduz direto à ação) como ruim (um problema ativa a depressão e o personagem se torna inútil).

Manuseadores Precários

-30 ou -50 pontos

O personagem não tem mãos e possivelmente não tem outros membros. O valor em pontos depende da extensão da limitação:

Manuseadores Precários: Os membros mais ágeis do personagem são suas patas ou cascos. O personagem não é capaz de utilizá-los para fazer consertos, abrir fechaduras, dar nós, empunhar armas, etc., nem para segurar com firmeza. Um personagem só pode escolher esta característica se não tiver nada que se assemelhe às mãos humanas em termos de versatilidade. Bico, língua, rabo preênsil, etc., são tão úteis quanto uma mão, portanto não se encaixaria como Manuseadores Precários. *-30 pontos.*

Sem Manuseadores: O personagem *não* tem membros. A única maneira de manipular objetos é empurrá-los com o corpo ou a cabeça. Ele ainda é capaz de se mover, rolar, retorcer-se, pular, etc., usando seu Deslocamento Básico, a menos que o jogador o reduza a 0. *-50 pontos.*

Observe que esta característica está limitada a não-humanos e personagens supers. Qualquer nível o qualifica a adquirir ST e DX com a limitação de -40% devido a Manipuladores Precários.

Manutenção

Variável

O personagem precisa de uma atenção especializada, em intervalos regulares, para evitar a perda de HT. Alguns exemplos incluem robôs que precisam de um mecânico, uma pessoa com uma doença crônica que precisa de cuidados médicos ou um deus que exige preces de seus devotos.

Decida os tipos de cuidados necessários e a perícia necessária para supri-los. Uma possibilidade é a manutenção elétrica (utilize Conserto de Equipamentos Eletrônicos), manutenção mecânica (Mecânica), cuidados médicos (utilize Medicina) e reparos físicos (utilize Carpintaria, Eletricista, etc.). Em vez disso, é possível especificar uma vantagem ou desvantagem; ex.: um deus pode exigir seguidores com Doutrinas Religiosas. É possível dividir Manutenção entre múltiplas perícias; exemplo: um robô pode precisar de Conserto de Equipamentos Eletrônicos *e* Mecânica.

Os responsáveis pela manutenção do personagem devem ter acesso a instalações adequadas: um mecânico precisa de ferramentas, os devotos devem rezar dentro de um templo, etc. Contudo, nenhum recurso é *consumido*; para isso, adquira Dependência (pág. 130).

Cada procedimento de manutenção leva uma hora. O valor básico em pontos depende do número de pessoas necessárias para executar o serviço:

Número de Pessoas	*Valor em Pontos*
1	-10
2	-20
3-5	-30
6-10	-40
11-20	-50
21-50	-60
51-100	-70

Adicione -10 pontos toda vez que o número de pessoas necessárias dobrar; ex.: um deus que precisa de 10.000 seguidores tem uma desvantagem básica de -130 pontos. Se o Mestre aprovar, horas adicionais de manutenção podem substituir a necessidade de mais pessoas.

A frequência com que o personagem precisa de manutenção também modifica o custo básico.

Intervalo de Manutenção	*Multiplicador*
Mensal	1/5
Quinzenal	1/3
Semanal	1/2
Dias intercalados	3/4
Diário	1
Duas vezes por dia	2
Três a cinco vezes por dia	3
Constante	5

Se o personagem perder um dos períodos de manutenção, sua HT é reduzido em 1 ponto e ele deve fazer um teste de HT. Um fracasso resulta em alguma incapacidade adicional à escolha do Mestre. Uma falha crítica indica um resultado potencialmente fatal; ex.: um ser humano pode sofrer um ataque cardíaco ou os freios de um carro podem não funcionar quando ele estiver em movimento.

Para recuperar a HT e as capacidades perdidas, é necessário uma intervenção adequada e testes de habilidade (consertos se o personagem for uma máquina, cirurgia se for um ser humano, etc.). Se ele precisar de uma forma incomum de manutenção, talvez precise tomar medidas exóticas.

Mão Fraca

-5 pontos/nível

O personagem sofre uma penalidade nas tarefas que exigem mão firme. Cada nível (até no máximo 3) implica numa penalidade de -2 nessas tarefas. Essa penalidade é geral — não dividida por mão. As tarefas afetadas incluem: utilizar armas de combate corpo a corpo, escalar, pegar objetos no ar e qualquer outra coisa que o Mestre acredite precisar de firmeza nas mãos (ex.: um teste de Acrobacia para segurar um trapézio).

Esta desvantagem e Manuseadores Precários (pág. 149) são mutuamente excludentes.

Marca Registrada

-5 a -15 pontos

O personagem tem um símbolo especial — algo que ele deixa no local da ação como uma espécie de assinatura. Talvez o símbolo mais clássico da ficção seja a inicial Z, de Zorro.

Marca Registrada é uma ação independente da ação de capturar os malfeitores ou cometer um crime. Ela identifica o modo como o personagem age. Destruir os arquivos de um computador não é uma Marca Registrada, mas corromper todos os arquivos no sistema substituindo todo número "7" por "5", é.

Simples: A Marca Registrada do personagem é rápida de ser deixada e não pode ser utilizada para descobrir sua identidade, mas ainda assim ele precisa deixá-la. Ele não consegue abandonar um local antes disso, mesmo que seus inimigos estejam irrompendo pela porta. Um exemplo típico é o hábito de deixar algo no local da ação — uma carta de baralho, um pequeno animal empalhado, etc. — desde que não deixe uma pista e que tome pouco tempo. *-5 pontos.*

Complexa: Funciona como o caso anterior, mas o fato de deixar sua Marca Registrada aumenta as chances do personagem ser capturado — como gravar iniciais, deixar bilhetes, pistas identificáveis e assim por diante. Esse tipo de Marca Registrada exige no mínimo 30 segundos. Qualquer pessoa que investigar a cena do crime recebe um bônus de +2 nos testes de Criminologia e Perícia Forense para rastrear ou identificar o autor. *-10 pontos.*

Elaborada: Sua Marca Registrada é tão elaborada — encharcar bandidos capturados com uma colônia, pintar toda a cena do crime de cor-de-rosa, escrever um longo poema para a polícia — que mais cedo ou mais tarde ele será apanhado. Com esse nível de desvantagem, o Mestre pode dar pistas aos investigadores sem que eles obtenham um sucesso num teste de Criminologia ou Perícia Forense. *-15 pontos.*

O personagem só pode ter uma Marca Registrada. Marcas múltiplas (ex.: amarrar as vítimas com um fio telefônico roxo, desenhar um sapo na parede *e* destruir todos os computadores do prédio) simplesmente resultam num nível mais elevado da desvantagem e *não* se qualificam como várias Marcas Registradas.

Lembre-se que a Marca Registrada é uma ação independente da ação de capturar os malfeitores ou cometer um crime. Ela identifica o *modo* como o personagem age. Destruir os arquivos de um computador não é uma Marca Registrada, mas corromper todos os arquivos no sistema substituindo todo número "7" por "5", é.

Mau Cheiro

-10 pontos

O personagem exala um odor terrível que não pode ser removido, como o cheiro de morte e decomposição. Isso impõe uma penalidade de -2 na reação da maioria das pessoas e animais (embora insetos nocivos e devoradores de carniça sejam *atraídos* pelo cheiro que ele exala!). É possível amenizar esse odor com perfumes, mas a quantidade enorme necessária para isso impõe a mesma penalidade de reação.

Megalomania

-10 pontos

O personagem acredita que é o super-homem, ou que foi escolhido para uma grande tarefa, ou que ele está destinado a conquistar. Ele deve escolher algum objetivo muito grande — na maioria das vezes, conquistar ou concluir uma tarefa fantástica — e jamais permitirá que algo se coloque entre ele e seu objetivo.

O personagem pode atrair seguidores com a desvantagem Fanático, mas ninguém além deles e do próprio personagem gostam de ouvi-lo falar sobre seu talento e seus planos maravilhosos. Personagens jovens ou ingênuos, ou Fanáticos à procura de uma nova causa recebem um bônus de +2 nos testes de reação. Todas as outras pessoas sofrem uma penalidade de -2 nesses mesmos testes.

Esta é uma desvantagem muito mais adequada a PdMs do que a PdJs.

Mentalidade de Escravo

-40 pontos

O personagem não tem iniciativa e fica completamente confuso e apático sem um "Mestre" para lhe dar ordens.

Ele deve fazer um teste de IQ com uma penalidade de -8 antes de realizar qualquer ação que não seja uma ordem direta ou que não seja parte de uma rotina pré-estabelecida. O personagem também fracassa *automaticamente* em todos os testes de Vontade para se impor ou para resistir influências sociais, a não ser quando o Mestre decide que é possível obter sucesso. Nesses casos, o teste ainda sofre uma penalidade de -6.

Isso não implica, necessariamente, em pouca IQ ou Vontade. O personagem pode ser inteligência o bastante para obedecer à ordem "Programe o computador para detectar quarks", mas se estiver faminto e encontrar $10, terá que fazer um teste contra IQ-8 para decidir se vai pegar o dinheiro e comprar comida sem receber uma ordem para isso. Da mesma forma, o personagem pode ter força de vontade o bastante para obter sucesso na maioria das Verificações de Pânico na presença de monstros terríveis mas, ao mesmo tempo, precisará de um sucesso em um teste de Vontade-6 para resistir às manipulações óbvias de uma pessoa evidentemente desonesta.

Esta desvantagem raramente é apropriada para PdJs e pode ser arbitrariamente proibida pelo Mestre.

Mordida Fraca

-2 pontos

A mandíbula do personagem não está estruturada de modo a utilizar toda a sua força em uma mordida. Calcule o dano por mordida normalmente e aplique uma penalidade de -2 *por dado*. Esta característica é comum em grandes herbívoros (ex.: cavalos), incomum em herbívoros e onívoros pequenos e muito rara em carnívoros.

Mudez

V. Incapaz de Falar, pág. 145

Muito Fora de Forma

V. Fora de Forma, pág. 142

Muito Gordo

V. pág. 19

Nanismo

V. pág. 19

Não-Iconográfico

-10 pontos

O personagem é incapaz de processar imagens e símbolos abstratos. Interfaces gráficas de computador, mapas, dispositivos heráldicos e runas mágicas não significam nada para ele. Assim como acontece com a Dislexia (pág. 134), esse distúrbio é causado por uma falha estrutural no *cérebro do personagem*; normalmente não é possível recomprar esta desvantagem.

Ele não é capaz de aprender Cartografia, Desenho de Símbolos, Heráldica ou qualquer outra perícia similar utilizada principalmente para desenhar ou misturar cores e símbolos. Ele também não consegue utilizar as interfaces gráficas de um computador e está limitado às interfaces textuais e a realidades virtuais imersivas. Por último, como não consegue distinguir símbolos mágicos, o personagem também não é capaz de aprender magia por nenhum outro meio que não a tradição oral.

Observe que o personagem consegue compreender textos sem dificuldade e consegue aprender a linguagem escrita normalmente (v. *Idiomas*, pág. 23).

No Limite

-15 pontos*

O personagem assume riscos *extremamente* irracionais diante um perigo mortal. Ele deve fazer um teste de autocontrole sempre que se deparar com uma situação arriscada: pilotar uma aeronave em chamas, encarar uma gangue de rua armado apenas com uma escova de dentes, etc. Um fracasso indica que ele não consegue fugir do desafio, mas pode fazer outro teste de habilidade depois de cada sucesso ou teste de reação relacionado à situação. Isso pode ocorrer uma vez por segundo em uma situação de combate em potencial, mas só uma vez por dia em uma missão espacial perigosa.

Durante um combate, o personagem deve fazer um teste de autocontrole no início de cada turno. Um fracasso indica que o personagem deve realizar um Ataque Total ou assumir outro tipo de comportamento suicida ou quase insano.

Ao testemunhar o comportamento do personagem, a maioria das pessoas acredita que ele é maluco, o que submete os testes de reação a uma penalidade de -2. A reação de indivíduos que valorizam a coragem, em vez da autopreservação (a critério do Mestre), recebe um bônus de +2.

Noturno

-20 pontos

O personagem só pode estar ativo quando o sol se encontra abaixo do horizonte. Isso é muito mais complicado do que preferir a noite ao dia. Assim que o dia começa a amanhecer, ele se torna letárgico e, quando o sol desponta no horizonte, ele fica paralisado e em estado de coma até anoitecer novamente.

Observe que esta desvantagem *não* tem semelhanças ao termo biológico "noturno".

Ampliações Especiais

Paralisia Permanente: O personagem se transforma em pedra ou sofre algum outro tipo de efeito incapacitante permanente se for atingido pelos raios do sol. Só um poder ou objeto específico — geralmente uma mágica poderosa — conseguem reverter esse efeito. Os detalhes ficam a cargo do Mestre. +100%.

NT Baixo

V. pág. 22

Oblívio

-5 pontos

O personagem compreende as emoções das pessoas, mas não suas *motivações*. Isso faz com que ele se senta desconfortável em situações que envolvem o trato social. Ele é o clássico *nerd* e sofre uma penalidade de -1 para utilizar ou *resistir* a perícias de Influenciar (v. *Testes de Influência*, pág. 359): Diplomacia, Intimidação, Lábia, Manha, *Sex Appeal* e Trato Social.

Obsessão

-5 ou -10 pontos*

A vontade do personagem está fixa num único objetivo. Diferentemente de Compulsão (pág. 127), este não é um hábito diário, mas sim uma fixação irresistível que motiva suas ações. Ela também difere do Fanatismo (pág. 139) porque não implica, necessariamente, em uma fé ou crença filosófica.

O personagem deve racionalizar *todas* as suas ações como tentativas de atingir seu objetivo — ele deve fazer um teste de autocontrole sempre que for mais inteligente desviar-se de seu objetivo. Um fracasso indica que ele deve continuar com sua Obsessão, apesar das consequências.

O custo em pontos depende de quão longe o personagem está de atingir sua obsessão. Assassinar alguém seria uma desvantagem de -5 pontos, enquanto objetivos maiores, como se tornar Presidente, valeriam -10 pontos. Nos dois casos, modifique o custo básico para refletir o número de autocontrole. Se a obsessão provocar reações ruins nas pessoas, compre também um Hábito Detestável (pág. 22) ou uma Fantasia (pág. 139).

Quando seu objetivo é atingido, o personagem deve substituí-lo por um novo ou recomprar Obsessão.

Pacifismo

Variável

O personagem se opõe à violência. Essa oposição pode assumir várias formas. Escolha uma das seguintes:

Assassino Relutante: O personagem está psicologicamente despreparado para matar. Sempre que fizer um ataque letal (ex.: com uma faca ou arma de fogo) contra uma pessoa que possa ver, ele sofre uma penalidade de -4 para acertar o alvo e não pode Apontar. Se ele não puder ver o rosto do inimigo (por causa de uma

máscara, escuridão, distância ou porque o atacou pelas costas), a penalidade é de -2, a não ser durante um combate corpo a corpo. O personagem não sofre penalidades ao atacar veículos (mesmo que estejam ocupados), oponentes que ele não acredita serem *pessoas* (incluindo coisas com aparência Horrenda ou Monstruosa) ou alvos que ele não consegue ver (ex.: uma série de coordenadas em um mapa ou um ponto na tela de um radar). Se o personagem matar uma pessoa de verdade, o efeito sobre ele é o mesmo que acontece com Incapaz de Matar (adiante). Ele não se importa que seus *aliados* façam a matança e pode até mesmo fornecer munição, armas carregadas e encorajá-los. O personagem simplesmente é incapaz de matar por conta própria. *-5 pontos.*

Incapaz de Ferir Inocentes: O personagem pode lutar livremente ou até mesmo *começar* uma briga, mas só utiliza força letal contra inimigos que estiverem tentando lhe causar algum mal. Se quiserem capturá-lo, isso não se qualifica a menos que o personagem já se encontre sob pena de morte ou siga um Código de Honra que exige um suicídio caso ele seja aprisionado. Ele nunca fará nada que cause, ou ameace causar, algum mal a seres inocentes, principalmente se forem "pessoas comuns". Esta característica é muito comum em combatentes do crime, personagens supers, etc. *-10 pontos.*

Incapaz de Matar: O personagem pode lutar ou até mesmo *começar* uma briga, mas nunca conseguirá fazer algo que possa provocar a morte de outra pessoa. Isso inclui abandonar um inimigo ferido para morrer "por sua própria conta". Ele também deve sempre fazer o possível para evitar que seus companheiros matem. O personagem será vítima de um colapso nervoso se matar alguém (ou se sentir-se responsável por uma morte). Jogue três dados — o personagem fica completamente intratável e inútil (interprete isso!) durante um número de dias igual ao resultado dos dados. Também durante esse período, o personagem precisa de um sucesso em um teste de Vontade para tentar qualquer tipo de violência contra *qualquer pessoa* por *qualquer* motivo. *-15 pontos.*

Legítima Defesa: O personagem só luta para defender a si mesmo ou àqueles de quem ele gosta, usando apenas a força necessária (nenhum golpe preventivo deve ser permitido). O personagem também deve dar o melhor de si para desencorajar outros a começarem uma briga. *-15 pontos.*

Não-Violência Total: Exatamente isso! O personagem nunca deve levantar a mão contra outra criatura inteligente por qualquer razão e deve sempre dar o melhor de si para desencorajar o comportamento violento em outros. Ele ainda pode se defender contra o ataque de animais, mosquitos, etc. *-30 pontos.*

Em uma campanha de realismo extremo, o Mestre pode exigir que todos os PdJs comecem o jogo como Assassinos Relutantes ou até mesmo Incapazes de Matar, concedendo-lhes pontos adicionais, mas deixando-os em desvantagem quando enfrentarem inimigos experientes.

Padrão de Tempo Reduzido

-100 pontos

Esta desvantagem é a contraparte de Padrão de Tempo Alterado (pág. 75). O personagem vivencia o tempo com metade da velocidade normal: um segundo subjetivo para cada dois segundos reais que se passam. O jogador recebe apenas um turno para cada *dois* segundos de combate (grupos de jogadores que gostam muito de detalhes podem optar por dar a um personagem com Padrão de Tempo Reduzido "metade de um turno": dividindo uma manobra Deslocamento em dois turnos, *declarando* uma manobra Ataque durante um turno e *fazendo o teste para acertar* em outro, etc.).

Paralisia Frente ao Combate

-15 pontos

O personagem normalmente fica paralisado quando se encontra numa situação de combate e sofre uma penalidade de -2 em todas as Verificações de Pânico. Isso não tem nada a ver com Covardia (pág. 129) — ele pode ser corajoso, mas é traído por seu próprio corpo.

Em qualquer situação onde uma lesão física parece iminente, o personagem deve fazer um teste de HT. Contudo, a jogada não deve ser feita até o momento em que ele tem que lutar, fugir, puxar o gatilho ou tomar alguma outra ação. Qualquer resultado maior que 13 indica um fracasso, mesmo que o personagem tenha uma HT alta. Um sucesso significa que ele consegue agir normalmente. No caso de um fracasso, ele fica mentalmente atordoado (v. *Efeitos do Atordoamento*, pág. 420). O personagem pode fazer outro teste de HT a cada segundo, com um bônus cumulativo de +1 em cada turno, a fim de sair do torpor. Um tapa de um companheiro adiciona +1 ao bônus cumulativo do teste de HT.

Depois que sair do estado de torpor, este não retorna enquanto durar o perigo. Mais tarde, ao se deparar com uma nova situação de perigo, ai então ele pode se repetir.

Esta característica é o oposto de Reflexos em Combate (pág. 82) — não é possível adquirir ambos.

Paranoia

-10 pontos

O personagem perdeu o contato com a realidade e acredita que alguém está planejando alguma coisa contra ele e nunca confiará em ninguém, com exceção de seus velhos amigos — ainda assim, sem perdê-los de vista. Compreensivelmente, a reação da maioria das pessoas sofre uma penalidade de -2 em relação a ele. A reação de um PdM paranoico diante de qualquer pessoa estranha sofre uma penalidade de -4 e qualquer redutor de reação "legítimo" (ex.: raça ou nacionalidade não-amistosa) é dobrado. Esta desvantagem casa muito bem com Fantasias (pág. 139) que, é claro, tem seu próprio valor como desvantagem.

Pesadelos

-5 pontos*

O personagem é atormentado todas as noites por terríveis pesadelos. Às vezes, eles são tão angustiantes que afetam a experiência do personagem quando ele está acordado. Ele deve fazer um teste de autocontrole todas as manhãs depois de acordar. Um fracasso indica que ele teve pesadelos; isso custa 1 PF, que só pode ser recuperado com uma noite de sono. No caso de um resultado de 17 ou 18, ele fica o dia inteiro tremendo e sofre uma penalidade de -1 em todos os testes de habilidade e Percepção.

Alguns pesadelos podem ser tão vívidos que acabam se confundindo com a realidade. Talvez o Mestre queira encená-los durante o jogo, começando com um cenário comum e depois os tornando cada vez mais medonhos. Só depois de algum tempo a vítima vai perceber que está sonhando. Esses pesadelos podem ter um efeito dramático na vida diurna do personagem, como Obsessões e Fobias temporárias, ou até mesmo uma perda psicossomática de PV ou níveis de atributos.

Se outros PdJs estiverem presentes no pesadelo, eles não serão afetados pelos acontecimentos (mas se o pesadelo demorar muito para acabar, o Mestre pode recompensar os jogadores com um ponto adicional pelo tempo dedicado à situação — ou talvez até dois pontos se eles a representaram particularmente bem). Fica a critério do Mestre decidir se os outros jogadores podem saber com antecedência que o cenário não passa de um sonho. De qualquer maneira, isso pode levar a interpretações singulares e fascinantes.

Piromania

-5 pontos*

O personagem adora o fogo! E também gosta de acendê-lo. Para conseguir uma boa atuação, o personagem não deve nunca perder uma oportunidade

de começar um incêndio ou apreciar um em andamento. Ele deve fazer um teste de autocontrole sempre que tiver a oportunidade de causar um incêndio.

Pouca Empatia

-20 pontos

O personagem não é capaz de entender *nenhum* tipo de emoção. Isso não o impede de ter e demonstrar sentimentos (a menos que tenha algo como Circunspecção), seu problema é *não* conseguir compreendê-los de verdade. Por causa disso, ele tem dificuldade para interagir socialmente.

Ele não pode adquirir a vantagem Empatia e sofre uma penalidade de -3 em todas as perícias que dependem — no todo ou em parte — da compreensão da motivação emocional de uma pessoa, o que inclui Boemia, Comércio, Criminologia, Deslumbrar, Detecção de Mentiras, Diplomacia, Dissimulação, Interrogatório, Lábia, Liderança, Manha, Política, Psicologia, Sex Appeal, Sociologia e Trato Social. O personagem ainda pode ter essas perícias, mas nunca será tão bom nelas quanto uma pessoa que não tem a desvantagem Pouca Empatia.

Esta característica é comum entre androides, demônios, golens, mortos-vivos e alguns alienígenas — e pode ser apropriada a alguns humanos. Ela também é mutuamente excludente com duas desvantagens que, de certa forma, são semelhantes: Insensível (pág. 147) e Oblívio (pág. 151). As duas assumem que existe alguma compreensão das emoções, mesmo que equivocada.

Preguiça

-10 pontos

O personagem tem uma aversão muito grande ao trabalho físico. Suas chances de conseguir um aumento em *qualquer* emprego são reduzidas à metade. Se ele trabalha por conta própria, sua renda mensal cai para a metade (v. *Empregos*, pág. 516). O personagem deve evitar o trabalho, principalmente o trabalho pesado, a qualquer custo. Interprete!

Problemas na Coluna

-15 ou -25 pontos

A coluna do personagem está em más condições — qualquer que seja o motivo. É possível que durante uma atividade física intensa, ele venha a "travar as costas" e sinta uma dor incapacitante ou piore sua lesão. Sempre que fizer um teste de ST, ou quando obtiver um resultado de 17 ou 18 numa jogada de ataque ou defesa durante um combate corpo a corpo, ou ainda num teste com alguma perícia "atlética" (como Acrobacia), será necessário fazer um teste de HT.

Modificadores: Qualquer modificador usado no teste de habilidade da tarefa que desencadeou o teste de HT. No caso de uma atividade prolongada que permite um maior planejamento, é possível minimizar a pressão sobre a coluna; nesses casos, um sucesso num teste de IQ-2 ou Psicologia+4 concede um bônus de +2 no teste de HT.

Se fracassar, a coluna do personagem fica travada. As consequências disso dependem da gravidade do caso:

Moderado: O personagem sofre uma penalidade de -3 até conseguir descansar ou até receber ajuda; um sucesso num teste de Primeiros Socorros-2 restaura a coluna. A IQ do personagem também sofre uma penalidade de -3, mas só durante o próximo segundo (no caso de um combate, isso significa o próximo turno). No caso de uma falha crítica, a DX também sofre uma penalidade de -5 e o personagem precisa de um sucesso num teste de Vontade para conseguir realizar *qualquer* ação física. *-15 pontos.*

Grave: O teste de HT sofre uma penalidade de -2. No caso de um fracasso, a DX e a IQ sofrem uma penalidade de -4, até o personagem conseguir descansar ou receber ajuda; antes disso, ele fica em profunda agonia. Numa falha crítica, ele sofre 1d-3 ponto de dano, sua DX sofre uma penalidade de -6 e a IQ, uma penalidade de -4. *-25 pontos.*

A Hipoalgia (pág. 63) reduz pela metade as penalidades sobre DX e IQ (ignore as frações), mas não as anula completamente.

Recuperação Lenta

-5 pontos/nível

O corpo do personagem se recupera muito devagar. Cada nível (até no máximo 3) *dobra* o intervalo entre os testes de HT para recuperar pontos de vida perdidos: um teste a cada dois dias no caso de Recuperação Lenta 1, a cada quatro dias no caso de Recuperação Lenta 2 e a cada oito dias no caso de Recuperação Lenta 3. Adquira Sem Recuperação (pág. 156) se quiser que o personagem se curar ainda mais lentamente. Se a vítima se encontra sob os cuidados de um médico competente (v. *Cuidados Médicos*, pág. 424), cada nível de Recuperação Lenta dobra o tempo necessário entre os testes de Medicina.

Os humanos normais não podem adquirir mais que um nível nesta desvantagem.

Refeição Demorada

-10 pontos

O personagem passa *grande parte* do tempo comendo. Cada refeição leva cerca de duas horas, em oposição à meia hora típica dos humanos. Isso reduz o tempo disponível para os estudos, tarefas longas e viagens a pé em 4h e 30min por dia.

Reprogramável

-10 pontos

O personagem pode ser programado para obedecer a um Mestre. Se tiver Mentalidade de Escravo (pág. 150), ele deve seguir ao pé da letra as ordens de seu Mestre. Se não tiver Mentalidade de Escravo, o personagem pode interpretar suas ordens com criatividade, contanto que atenha às ordens exatas ou ao que entendeu delas (a critério do jogador). Se não for inteligente (IQ 0), o personagem não terá qualquer interesse em fazer algo diferente daquilo para que foi programado.

Um personagem pode ter Dever e ser Reprogramável. Nesse caso, ele deve dar o melhor de si para cumprir suas obrigações. Se por acaso houver um conflito, a tarefa programada tem prioridade.

Esta característica é apropriado para golens, mortos-vivos irracionais, robôs e autômatos semelhantes — ela raramente combina com PdJs; o Mestre pode decidir proibi-la por completo nesses casos.

Repugnância

-5 a -15 pontos

O personagem tem uma reação sobrenatural incapacitante diante de uma substância comumente inócua. Se tocar nessa substância ou respirá-la, ele deve fazer um teste de HT imediatamente. Se fracassar ele sofre

Alguns pesadelos podem ser tão vívidos que acabam se confundindo com a realidade. Talvez o Mestre queira encená-los durante o jogo, começando com um cenário comum e depois os tornando cada vez mais medonhos.

3

uma penalidade de -5 em todas as perícias e atributos durante os próximos 10 minutos. Se ingerir a substância, ele sofre uma penalidade de -5 em todos os atributos e -10 em todas as perícias e testes de Sentidos — novamente durante 10 minutos. O valor em pontos da desvantagem depende da raridade da substância:

Ocasional (couro, sabonete): *-5 pontos*.
Comum (fumaça, madeira): *-10 pontos*.
Muito Comum (grama, metal): *-15 pontos*.

Esta reação é de natureza física. Para efeitos mentais, consulte Aversão (pág. 123).

Reputação

V. pág. 26

Uma reputação negativa conta como uma desvantagem e deve ser representada como tal na planilha de personagem.

Riqueza

V. pág. 25

Níveis de riqueza abaixo da média são considerados uma desvantagem. Certifique-se de anotá-lo na planilha de personagem como tal.

Sadismo

-15 pontos*

O personagem aprecia a crueldade — mental, física ou as duas. Ele deve fazer um teste de autocontrole sempre que tiver a oportunidade de satisfazer seus desejos, mesmo sabendo que não deveria fazer isso (ex.: porque o prisioneiro deve ser solto sem nenhum ferimento). No caso de um fracasso, ele não consegue resistir. A reação das pessoas que ficam sabendo do problema sofre uma penalidade de -3, a menos que elas façam parte de uma cultura que menospreza a vida.

Esta é uma característica particularmente "maligna" e mais apropriado para PdMs cruéis do que a PdJs heroicos. O Mestre pode proibir o Sadismo se não quiser que os personagens interpretem esta desvantagem em sua campanha.

É possível, embora vil, possuir Briguento (pág. 125) e Sadismo.

Sangue frio

-5 ou -10 pontos

A temperatura corporal do personagem varia de acordo com o ambiente — ele é menos suscetível ao dano causado pela temperatura corporal alta ou baixa (bônus de +2 na HT para resistir aos efeitos térmicos). Ele só precisa de 1/3 do alimento necessário à sobrevivência de uma criatura com sangue quente e massa semelhante, mas tem uma tendência a ficar "paralisado" sob a água fria.

Depois de 30 minutos em um ambiente frio (ou uma hora se tiver qualquer nível de Tolerância à Temperatura), o personagem sofre uma penalidade de -1 no Deslocamento Básico e na DX para cada 5 °C abaixo de sua "temperatura limite" (v. a seguir). Quando a temperatura ambiente estiver abaixo de 0 °C, o personagem precisará de um sucesso num teste de HT ou perderá 1 PV. Roupas quentes concedem um bônus de +2 nesse teste.

Depois que o personagem voltar para um clima quente, o Deslocamento Básico e DX perdidos são recuperados à razão de um ponto por hora. Dobre esse valor em um ambiente excepcionalmente quente.

O valor em pontos da desvantagem depende da "temperatura limite":

O personagem fica "paralisado" em temperaturas abaixo de 10 °C: *-5 pontos*.
O personagem fica "paralisado" em temperaturas abaixo de 18 °C: *-10 pontos*.

Sanguinolência

-10 pontos*

O personagem quer ver seus inimigos mortos. Em uma batalha, ele prefere golpes mortais e dará um tiro a mais para ter certeza que matou um oponente vencido. Ele precisa ser bem-sucedido em um teste de autocontrole para aceitar a rendição de um inimigo, fugir de uma sentinela, fazer um prisioneiro, etc. Se fracassar, o personagem tenta matar o oponente mesmo que isso viole leis, revele sua presença, gaste munição indispensável ou desobedeça ordens. Ele nunca se esquece que um inimigo é um inimigo.

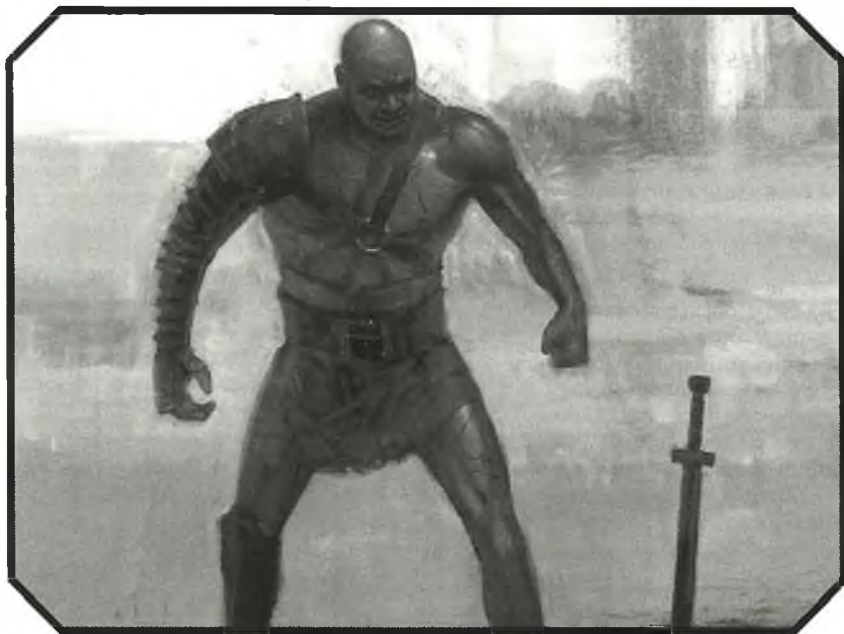
Esta pode parecer uma característica realmente malévola, mas a maioria dos heróis da ficção sofre dela. O personagem não é fanático nem sádico; sua animosidade se limita aos inimigos "legítimos", sejam eles criminosos, soldados inimigos ou membros de uma família tradicionalmente inimiga. Muitas vezes, ele tem uma boa razão para se sentir dessa maneira e, numa briga comum em uma taverna, usará os punhos como todo

mundo. Por outro lado, um gladiador ou duelista com esta desvantagem seria extremamente impopular, um policial logo estaria enrascado e um soldado correria o risco de enfrentar uma corte marcial.

Segredo

-5 a -30 pontos

Um segredo é um aspecto da vida (ou do passado) do personagem que ele precisa manter oculto. A verdade traria consequências negativas. O valor em pontos da desvantagem depende da gravidade dessas consequências:

Problema Grave: Se essa informação for divulgada, o personagem pode dizer adeus à sua promoção, eleição ou bom casamento. Uma alternativa é que o segredo atrai algum tipo de atenção pública indesejável se for revelado. *-5 pontos.*

Rejeição Grave: Se o Segredo do personagem for revelado, a vida dele mudará. É possível que ele perca o emprego ou seja rejeitado por amigos e entes queridos. Talvez ele seja apenas importunado pela imprensa, admiradores, seguidores ou parentes esquecidos. *-10 pontos.*

Prisão ou Exílio: Se as autoridades descobrirem o Segredo do personagem, ele terá que fugir para não ficar preso por um bom tempo (a duração fica a critério do Mestre). *-20 pontos.*

Perigo de Morte: O Segredo é tão terrível que, se for revelado, o personagem pode acabar sendo executado pelas autoridades, linchado pela população ou assassinado pela Máfia (ou CIA). O personagem seria um homem caçado. *-30 pontos.*

Frequência de Participação

Em geral, um Segredo aparece em uma sessão de jogo se o Mestre obtiver um resultado de 6 ou menos numa jogada com três dados no início da aventura. No entanto, da mesma maneira que acontece com todas as outras desvantagens desse tipo, o Mestre não precisa se sentir limitado pelo resultado dessa jogada. Se julgar que o Segredo deve fazer parte da aventura, ele fará.

O fato de um segredo aparecer não significa necessariamente que ele foi revelado. O Mestre deve dar ao personagem uma chance de tentar evitar que o Segredo seja revelado. Isso pode obrigá-lo a se submeter a algum tipo de chantagem ou extorsão, roubo de documentos incriminadores ou até mesmo silenciar a pessoa que conhece o seu Segredo. Independente da solução, ela costuma ser temporária — o Segredo sempre volta a aparecer até ser finalmente revelado ou recomprado com pontos de personagem.

Efeitos da Revelação

Quando um Segredo é revelado, ele deve surtir um efeito negativo imediato, que pode variar desde Problema Grave até Perigo de Morte, como descrito anteriormente. Existe também um efeito duradouro: de repente, o personagem adquire desvantagens novas e permanentes com um valor igual ao *dobro* do valor do Segredo. Essas novas desvantagens substituem o Segredo na planilha de personagem e reduzem o total de pontos do personagem da maneira apropriada.

O Mestre deve escolher as novas desvantagens ou vantagens que serão perdidas. Elas devem estar relacionadas ao Segredo. A maioria dos Segredos se transforma em Estigma Social (pág. 138), Inimigos (pág. 146) e má Reputação (pág. 26). Elas também podem reduzir o Status ou o nível de Riqueza (pág. 25). Alguns Segredos podem inclusive se transformar em desvantagens mentais ou físicas.

Exemplo: O guardião de uma cidade tem um Segredo de -20 pontos: à noite, ele se torna um ladrão. Quando for finalmente capturado e julgado, seu Segredo será revelado e substituído imediatamente por -40 pontos em desvantagens e vantagens perdidas. O Mestre decide que ele ficará sem seus Poderes Legais (-5 pontos), irá adquirir Estigma Social (Ficha Criminal) (-5 pontos), perderá a mão direita como punição — Maneta (Uma Mão) (-15 pontos) — e será forçado a pagar pelos danos causados, reduzindo sua Riqueza de Média para Pobre (-15 pontos).

Sem Imaginação

-5 pontos

O personagem tem dificuldade para pensar em algo original. Ele sofre uma penalidade de -2 em qualquer tarefa que exigir criatividade ou imaginação, incluindo a maioria dos testes da perícia Artista, todos os testes de Engenharia para criar invenções e todos os testes de habilidade para utilizar a vantagem Desenvolvedor.

Sem Manuseadores

V. Manuseadores Precários, pág. 149

Sem Noção de Profundidade

-15 pontos

O personagem tem dois olhos, mas não consegue avaliar profundidade nem distâncias. Isso pode ocorrer devido a um distúrbio visual ou uma peculiaridade da neurologia racial do personagem. Os efeitos no jogo são idênticos a Zarolho (pág. 162); não é permitido adquirir as duas desvantagens juntas.

Sem Pernas

Variável

Esta desvantagem indica que a raça do personagem não tem pernas. Se a raça do personagem tem pernas, mas ele não, consulte *Deficiência Física* (pág. 129).

O personagem é membro de uma raça sem pernas. Existem várias formas diferentes para esta característica, mas em todos os casos, ele é incapaz de chutar, não pode ser golpeado da cintura para baixo durante um combate e não precisa utilizar uma armadura para as pernas. Os custos a seguir assumem que o benefício de não ter pernas que possam ser atingidas durante o combate compensa o fato de o personagem ser incapaz de chutar.

Aéreo: O personagem não é capaz de se mover por terra, mas consegue flutuar, planar ou voar. É necessário adquirir a vantagem Voo (pág. 99). Calcule a Velocidade Básica do modo usual e utilize o dobro desse valor para determinar seu Deslocamento *aéreo* básico, como descrito em Voo. Seu Deslocamento *terrestre* é 0. *0 ponto.*

Aquático: O personagem não consegue se mover por terra, mas está apto a se deslocar sobre ou sob a água, como um navio ou um peixe. Calcule o Deslocamento Básico e utilize-o como o Deslocamento *aquático* básico. O Deslocamento *terrestre* é 0. As perícias do personagem não sofrem nenhuma penalidade pelo fato dele trabalhar sobre ou sob a água. *0 ponto.* Se a mobilidade depender de nadadeiras, mastros, remos ou velas que não podem ser protegidos com armadura *ou* se ele não for capaz de mergulhar: *-5 pontos.* Se os dois acontecerem: *-10 pontos.*

Com Esteira ou Rodas: O personagem tem esteiras ou rodas, *em vez de* pernas. Especifique a quantidade — de uma a quatro ou qualquer número par maior que isso. Se estiver utilizando pontos de impacto, considere cada esteira ou roda como se fosse uma perna. Ele é incapaz de saltar ou ultrapassar obstáculos que exigem braços ou pernas em sincronia (ex.: uma escada ou uma corda). O personagem sempre deixa um rastro visível (o que concede um bônus nos testes de Rastreamento de outras pessoas: +1 se Com Rodas, +2 se Com Esteira). As esteiras também são *barulhentas* (bônus de +2 nos testes de Audição para ouvi-lo), mas permitem que ele se mova em terrenos precários com mais facilidade. A esteira ou as rodas não reduzem o Deslocamento; na verdade, com elas é possível adquirir até três níveis de Deslocamento Ampliado (Terrestre). Esta desvantagem costuma acompanhar a metacaracterística Máquina (pág. 262). *-20 pontos.*

Pula, Rola ou Desliza: O personagem se move por terra sem usar pernas, como uma serpente ou um robô com rodas. Determine o Deslocamento Básico e utilize-o como o Deslocamento terrestre, da mesma maneira que faria um personagem com pernas. *0 ponto.*

Semiaquático: O personagem caminha sobre membros natatórios, como os de uma foca. Utilize o Deslocamento Básico como o Deslocamento *aquático* básico e 1/5 desse valor como o Deslocamento terrestre — isto é, reverta a relação entre o Deslocamento terrestre e aquático. As perícias do personagem sofrem as penalidades padrão quando ele estiver na água. *0 ponto.*

Séssil: A base do personagem é fixa ao local em que ele se encontra, como uma árvore ou um prédio. O personagem não pode se mover por conta própria em nenhum ambiente nem utilizar uma plataforma móvel (embora possa ser movido por outra pessoa com um esforço considerável). Seu Deslocamento Básico é 0 e ele não recebe pontos adicionais por isso. Ainda é possível ter manipuladores. Nesse caso, ele será capaz de empunhar armas sem penalidade na DX, pois, ao contrário daqueles que têm a desvantagem Deficiência Física, o personagem tem uma base muito estável. *-50 pontos.*

Sem Recuperação

-20 ou -30 pontos

O personagem é incapaz de se curar naturalmente. Ele não tem direito aos testes diários de HT para recuperar PV perdidos e não consegue se curar naturalmente de ferimentos incapacitantes. A perícia Primeiros Socorros interrompe qualquer sangramento, mas nem ela nem a perícia Medicina são capazes de restaurar PV perdidos. As tecnologias que aceleram a cura natural (incluindo ervas, drogas, etc.) também são inúteis. Esta característica pode ser comprada em dois níveis:

Parcial: O personagem é capaz de se curar naturalmente se conseguir satisfazer uma condição rara (ex.: ficar imerso em sangue ou banhar-se com lava). Ele também consegue se curar roubando PV de outras pessoas usando Mordida de Vampiro (pág. 72), magia ou psiquismo. *-20 pontos.*

Total: O personagem *nunca* é capaz de se curar naturalmente e não consegue roubar PV de outras pessoas. *-30 pontos.*

Dependendo de sua natureza, o personagem pode ser capaz de recuperar PV perdidos e a utilização de membros incapacitados de forma *artificial,* por meio de cirurgia, consertos (se ele for uma máquina) ou métodos exóticos (mágicas de cura, alquimia, psiquismo, etc.).

Sem Um Dedo

-2 ou -5 pontos

O personagem não tem um dos dedos da mão.

Sem Um Dedo: Ele sofre uma penalidade de -1 na DX da mão em questão (somente). *-2 pontos.*

Sem o Polegar: Ele sofre uma penalidade de -5 na DX da mão em questão (somente). *-5 pontos.*

Semiereto

-5 pontos

O personagem tem uma postura semiereta, como a de um chipanzé. Ele é capaz de ficar em pé com um mínimo de conforto, o que lhe permite usar os membros dianteiros para golpear inimigos, segurar bebês ou até mesmo manipular objetos. Ele consegue caminhar de forma desajeitada em uma postura totalmente ereta (-40% no Deslocamento), mas tem que usar todos os seus membros para correr com Deslocamento total. Se tiver uma DX maior ou igual a 12, o personagem também é capaz de carregar um objeto pequeno ou dois enquanto caminha.

Senso do Dever

-2 a -20 pontos

O personagem sente um dever para com uma determinada classe de pessoas. Ele nunca vai traí-las ou abandoná-las quando estiverem enfrentando um problema, nem deixar que sofram ou passem fome, se puder ajudar. Esta desvantagem é diferente de um Dever (pág. 133) *verdadeiro.* Um Dever é imposto. O Senso do Dever vem do coração.

Se o personagem for *conhecido* por ter um Senso do Dever, a reação de outras pessoas em relação a ele recebe um bônus de +2 sempre que o Mestre for verificar se os outros confiam nele numa situação de perigo. Contudo, se o personagem agir contra seu Senso de Dever, indo contra os interesses daqueles que supostamente deveria proteger, o Mestre pode penalizá-lo por má atuação.

O Mestre deve definir o valor em pontos do Senso de Dever com base no tamanho do grupo que o personagem se sente compelido a ajudar:

Indivíduos (o Presidente, seu "braço-direito", etc.): *-2 pontos.*

Grupo Pequeno (ex.: seus amigos íntimos, companheiros de aventura ou esquadrão): *-5 pontos,*

Grupo Grande (ex.: uma nação ou religião ou todos aqueles que o personagem conhece pessoalmente): *-10 pontos.*

Uma Raça Inteira (toda a humanidade, todos os elfos, etc.): *-15 pontos.*

Todos os Seres Vivos: -20 pontos.

Não é permitido receber pontos por um Senso do Dever com seus Aliados, Dependentes ou Patronos. Os custos em pontos dessas características *já* levam esses laços em consideração.

O personagem *pode* ter um Senso de Dever em relação a companheiros de aventura. Nesse caso, ele deve compartilhar seu equipamento, prestar auxílio aos outros membros do grupo e acatar todas as decisões da maioria. O Mestre pode tornar esta desvantagem obrigatória em jogos onde o grupo *precisa* se dar bem. Isso dá a todos 5 pontos adicionais para serem gastos — contudo, se um personagem começar a trair seus amigos, preocupar-se apenas consigo mesmo, etc., o Mestre tem liberdade de desconsiderar suas ações e usar os pontos concedidos por esta desvantagem como motivo de sua decisão.

Solitário

-5 pontos*

O personagem precisa de muito espaço para si mesmo. Ele deve fazer um teste de autocontrole sempre que alguém estiver muito próximo dele, quando estiver observando algo sobre os seus ombros, etc. No caso de um fracasso, ele irá espantar essa pessoa, como se tivesse Irritabilidade (pág. 147). A reação de PdMs Solitários diante outras pessoas está sempre sujeita a uma penalidade.

Número de Autocontrole	*Penalidade de Reação*
6	-4
9	-3
12	-2
15	-1

Sonambulismo

-5 pontos*

O personagem anda durante o sono (ele é "sonâmbulo"). Isso é simplesmente uma condição incômoda ou embaraçosa na maioria das circunstâncias (a menos que se caia de uma escada), mas pode se tornar muito perigosa se o personagem passear dormindo enquanto está acampado em território inimigo.

Se esse problema for relevante para uma determinada aventura, o Mestre deve fazer um teste de autocontrole no lugar do personagem sempre que ele pegar no sono. Um fracasso significa que, em algum momento, ele sairá andando durante o sono. A vítima acorda depois de caminhar durante 1d minutos ou até alguém acordá-la. O Mestre faz todos os testes de DX para verificar se ele tropeça enquanto desce um lance de escadas ou caminha sobre um terreno irregular — caso isso aconteça, o personagem acorda subitamente e fica mentalmente atordoado.

Considera-se que o personagem se encontra num estado hipnagógico durante o sonambulismo e, portanto, muito suscetível a influências telepáticas. Se *ele* tiver habilidades sobrenaturais, pode utilizá-las enquanto se encontra nesse estado (ex.: se tiver Dobra, pode utilizá-la durante o sono).

Sono Complementar

-2 pontos/nível

O personagem necessita de mais sono que as pessoas normais. Um ser humano comum precisa de 8 horas de sono por noite. Cada nível (até no máximo 4) indica que ele necessita de uma hora a mais de sono. Isso faz com que o PdJ tenha que dormir mais cedo ou tenha que tirar uma soneca de algumas horas durante o dia, sobrando menos tempo para ele estudar ou trabalhar em outros projetos.

Sonambulismo é simplesmente uma condição incômoda ou embaraçosa na maioria das circunstâncias, mas pode se tornar muito perigosa se o personagem passear dormindo enquanto está acampado em território inimigo.

Sono Leve

-5 pontos

O personagem não dorme com tanta tranquilidade ou facilidade quanto a maioria das pessoas. Sempre que estiver em um lugar desconfortável ou que houver barulho, ele precisa de um sucesso em um teste de HT a fim de pegar no sono. Se fracassar, ele pode refazer o teste após uma hora, mas o personagem sofre todos os efeitos usuais de uma hora de sono perdido (v. *Sono Perdido*, pág. 426).

O personagem acorda se houver qualquer atividade ao seu redor (mas fica atordoado, a menos que tenha Reflexos em Combate). Para continuar dormindo, ele precisa *fracassar* em um teste de Sentidos. Se acordar, ele precisa de um sucesso em um teste de HT para voltar a dormir (como explicado anteriormente). Isso às vezes pode favorecer um PdJ, mas é mais provável que ele simplesmente perca o sono quando seus companheiros mal-educados estiverem trocando a guarda ou voltando de uma noitada na cidade.

Sonolento

Variável

Esta é uma característica racial. Os membros da raça precisam dormir mais do que a norma para os humanos — que é de 1/3 do tempo (8 a cada 24 horas). O valor em pontos da desvantagem depende da fração de tempo que eles precisam dormir:

Período de Sono	*Custo*
1/2 do tempo	-8 pontos
2/3 do tempo	-16 pontos
3/4 do tempo	-20 pontos
7/8 do tempo	-26 pontos

O horário de sono de cada raça é um "efeito especial". Por exemplo, uma raça que dorme 3/4 do tempo pode ficar acordada e ativa durante 3 dias e depois dormir 9 dias inteiros.

Esta característica também pode representar a *hibernação*. Por exemplo, se uma raça fica acordada e ativa na mesma proporção que os humanos durante 6 meses, mas então hiberna por dois meses seguidos, *na média*, isso equivale a dormir metade do tempo.

Status

V. pág. 28

Um Status menor que 0 é uma desvantagem. Quase todas as pessoas reagem de forma negativa diante do personagem.

Supersensitivo

-15 pontos

O personagem é telepaticamente sensitivo à presença de outros indivíduos, a *todo tempo*. Ele costuma ouvir um zumbido constante e irritante de sons psíquicos de baixa intensidade. Isso não implica qualquer tipo de habilidade telepática útil, pois os pensamentos e emoções recebidos se mantêm logo abaixo do limiar da compreensão consciente.

Se existir *qualquer* ser inteligente (IQ 6+) num raio de 20 metros, a DX e a IQ do personagem sofrem uma penalidade de -1. Esse valor se torna -2 para 10 ou mais pessoas, -3 para 100 ou mais, -4 para 1.000 ou mais e assim por diante. Se a DX ou a IQ forem reduzidas à metade de seu valor original por causa dessa penalidade, o personagem sofre um colapso e não consegui realizar nenhuma ação até o "barulho" desaparecer. Inteligência artificial e indivíduos protegidos telepaticamente (psiquismo, tecnologia ou qualquer outra coisa) não o incomodam.

Supersensitivo apresenta um efeito colateral benéfico: o ruído psíquico alerta o personagem da existência de pessoas num raio de 20 metros e o nível do ruído diz aproximadamente quantas pessoas são. No entanto, o ruído é difuso demais para determinar a localização desses indivíduos.

Suporte de Vida Ampliado

Variável

As necessidades de subsistência do personagem são superiores às de um ser humano comum. Alguns exemplos são:

Calor/Frio Extremo: O personagem precisa estar em um ambiente com temperatura superior a 93 °C ou inferior a -17 °C. *-10 pontos.*

Maciço: O personagem precisa de mais de uma tonelada de peso adicional para sobreviver a bordo de uma nave espacial ou de um submarino ou em qualquer outro cenário onde haja um limite de recursos e espaço. Se o personagem conseguir usar um traje especial, este deve pesar pelo menos uma tonelada. *-10 pontos.*

Pressurizado: O personagem precisa de um compartimento pressurizado para sobreviver. *-10 pontos.*

Radioativo: O personagem é radioativo ou precisa de um ambiente radioativo. *-10 pontos.*

O Mestre pode permitir outras formas de Suporte de Vida Ampliado, mas estes não devem ter um valor superior a -10 pontos, a menos que sejam *extremamente* exóticos. Some o valor de todas as necessidades especiais de subsistência do personagem. Observe que o valor total da desvantagem não pode ser superior a -40 pontos.

O Suporte de Vida Ampliado representa uma inconveniência logística para as necessidades de sobrevivência, enquanto Dependência (pág. 130), Manutenção (pág. 149) e Dieta Restrita (pág. 134) refletem efeitos na *saúde* daqueles que não suprem as mesmas necessidades. É possível que uma mesma exigência se qualifique para as duas categorias se ela tiver consequências logísticas e for relacionada à saúde do personagem. Mas tenha em mente que uma Dependência que pode ser suprida com o consumo da uma determinada droga não permite que o jogador adquira um Suporte de Vida Ampliado na forma de uma cabine pressurizada cheia dessa substância. O Mestre tem a palavra final.

Com a permissão do MJ, os seres humanos comuns podem adquirir essa desvantagem para representar as exigências especiais de certas doenças crônicas.

Surdez

-20 pontos

O personagem não é capaz de ouvir nada. Qualquer informação deve ser transmitida a ele por meio da escrita (se ele for alfabetizado) ou linguagem de sinais. Contudo, o tempo gasto para se comunicar dessa maneira conta *integralmente* para o aperfeiçoamento, por meio do estudo, das perícias relacionadas (Mímica/ Pantomima, Leitura Labial etc.); v. o Capítulo 9.

Suscetibilidade à Magia

-3 pontos/nível

A magia tem mais chance de afetar o personagem. Acrescente o nível de Suscetibilidade à Magia do personagem ao NH de qualquer pessoa que estiver fazendo uma mágica contra ele e subtraia o mesmo valor dos testes para resistir a qualquer mágica que seja passível de resistência. Exemplo: se o personagem tem Suscetibilidade à Magia 4, qualquer mago recebe um bônus de +4 para lançar mágicas contra ele e ele sofre uma penalidade de -4 para resistir.

A Suscetibilidade à Magia torna o personagem mais vulnerável às mágicas *lançadas diretamente contra ele.* Ela não afeta Mágicas de Projétil, ataques com armas mágicas ou mágicas de informação que não forem lançadas diretamente contra *o personagem.* Esta desvantagem também não surte efeitos sobre outros poderes sobrenaturais; ex.: milagres divinos, psiquismo ou o poder inato dos espíritos. A Suscetibilidade à Magia age normalmente contra mágicas de área; não dobre seus efeitos (como aconteceria com Resistência à Magia, pág. 34).

A Suscetibilidade à Magia e seu nível preciso podem ser reconhecidos por qualquer mago que observe a aura do personagem ou por qualquer pessoa que lançar uma mágica contra ele. Não é permitido ter mais que cinco níveis nesta desvantagem.

É possível combinar Suscetibilidade à Magia com Aptidão Mágica, mas *não* com Abascanto.

Suscetível

Variável

O personagem é extremamente sensível a uma classe de objetos ou substâncias nocivas (ex.: doenças ou venenos). Ele sofre uma penalidade nos testes de HT para resistir aos efeitos negativos desses elementos, mas não sofre dano adicional. Para isso, v. *Vulnerabilidade* (pág. 161).

Mesmo que ele seja exposto apenas a quantidades residuais do objeto de sua suscetibilidade — uma dose tão pequena que não afetaria a maioria das pessoas — ele deve fazer um teste de HT+1, modificado pela penalidade usual da desvantagem. Um fracasso indica que o personagem sofre *metade* dos efeitos (fadiga, lesão, perda de atributos, períodos de incapacitação, etc.) causados por uma dose completa. Exemplo: A desvantagem Suscetível a Veneno vai exigir um teste se o personagem ingerir lixo industrial altamente diluído na água. Se for Suscetível a Doenças, ele deverá fazer um teste se tomar uma vacina (que contém antígenos atenuados). O Mestre tem a palavra final se houver qualquer dúvida quanto à exposição ao elemento ou seus efeitos.

O custo em pontos da desvantagem depende da raridade do objeto da suscetibilidade no *ambiente:*

Muito Comum (ex.: Doença, Veneno): *-4 pontos/redutor de -1 nos testes de HT.*

Comum (ex.: Bactérias, Gases): *-2 pontos/redutor de -1 nos testes de HT.*

Ocasional (ex.: Doenças Intestinais, Venenos Ingeridos): *-1 ponto/redutor de -1 nos testes de HT.*

Não é possível adquirir mais de cinco níveis de Suscetível para um determinado objeto ou mais de duas desvantagens Suscetível diferentes sem a permissão do Mestre. Também não é permitido comprar um número de níveis nesta desvantagem que reduza a HT efetiva do personagem a 3. Exemplo: um personagem com HT 7 só pode comprar quatro níveis de Suscetível. Um personagem também não pode ser Resistente (pág. 85) e Suscetível a um mesmo objeto.

Esta característica pode simular vários problemas comuns de saúde. Use Suscetível a Doenças no caso de um sistema imunológico deficiente, Suscetível a Venenos Ingeridos se o personagem tem uma tendência a não vomitar substâncias nocivas (um "baixo reflexo de vômito"), etc.

Teimosia

-5 pontos

O personagem sempre quer fazer as coisas do seu modo e é uma pessoa difícil de conviver. Interprete! Seus amigos podem ter que fazer um bocado de testes de Lábia para conseguir que ele concorde com planos perfeitamente razoáveis. A reação das pessoas diante do personagem recebe uma penalidade de -1.

Temor

-2 pontos/nível

O personagem vive apreensivo e é muito medroso. Subtraia o nível de Temor de sua Vontade sempre que fizer uma Verificação de Pânico ou tiver que resistir à perícia Intimidação (pág. 204) ou a um poder sobrenatural que cause medo. Da mesma forma, o personagem adiciona seu nível de Temor aos testes de Intimidação realizados contra ele.

Não é permitido reduzir o número alvo do teste de Vontade a um valor menor que 3. Por exemplo, se tiver Vontade 11, o personagem fica limitado a Temor 8.

Esta característica é o oposto de Destemor (pág. 53) e um personagem não pode ter as duas.

Tetraplégico

-80 pontos

O personagem está completamente paralisado ou não tem pernas nem braços. Ele não é capaz de manipular objetos nem mover-se sem assistência e sofre todos os efeitos ruins de Paraplégico (v. Deficiência Física, pág. 141) e Sem Manuseadores (v. Manuseadores

Precários, pág. 149). Se o Mestre estabelecer um limite para o total de desvantagens, Tetraplégico deve ser levado em conta para esse limite — mas o jogador pode reduzir a ST e DX do personagem em até quatro níveis sem que isso conte para o limite (os pontos recebidos por reduções maiores são contados normalmente).

Pata informações sobre próteses e correções cirúrgicas, consulte *Deficiência Física* (pág. 129) e *Maneta (Um Braço)* (pág. 148) para pernas e braços, respectivamente.

Timidez

-5, -10 ou -20 pontos

O personagem se sente desconfortável quando há pessoas estranhas por perto. Interprete! Esta desvantagem é apresentada em três níveis e pode ser recomprada um nível por vez.

Suave: O personagem fica um tanto desconfortável na presença de pessoas estranhas, especialmente se elas forem agressivas ou atraentes. Todas as perícias que o obrigam a lidar com o público (incluindo Atuação, Boemia, Comércio, Diplomacia, Dissimulação, Intimidação, Lábia, Liderança, Manha, Mendicância, Oratória, Pedagogia, Política, *Sex Appeal* e Trato Social) sofrem uma penalidade de -1. *-5 pontos.*

Grave: O personagem se sente muito desconfortável na presença de estranhos e tende a permanecer calado, mesmo entre amigos. Todas as perícias listadas acima sofrem uma penalidade de -2. *-10 pontos.*

Incapacitante: O personagem evita pessoas estranhas sempre que possível. Ele não pode aprender nenhuma das perícias acima e o valor pré-definido em seus testes com essas perícias sofre uma penalidade adicional de -4. *-20 pontos.*

Trapaceiro

-15 pontos

O personagem precisa da empolgação resultante de superar intelectualmente inimigos *perigosos.* Isso não é feito com uma simples brincadeira. Pregar peças em pessoas inocentes e inofensivas não tem graça nenhuma... ele precisa de algo arriscado! Talvez não haja necessidade disso (na verdade, provavelmente não há), mas ele precisa da emoção de uma batalha mental.

O personagem deve fazer um teste de autocontrole por dia. No caso de um fracasso, ele se sentirá forçado a tentar enganar um indivíduo perigoso: um guerreiro habilidoso, um monstro terrível, um *grupo* inteiro de inimigos razoavelmente competentes, etc. Se conseguir resistir, o personagem recebe uma penalidade cumulativo de -1 por dia no teste de autocontrole até finalmente fracassar.

Único

-5 pontos

O personagem só existe em uma única cronologia. Se ocorrer um paradoxo no tempo, ele não conseguirá se lembrar de nada. Se esse evento for particularmente grave, é provável que ele desapareça. Em grande parte dos cenários, ele não estaria consciente desse perigo até que alguma coisa aconteça... quando então, ninguém se lembraria dele! Por esse motivo, esta desvantagem costuma ser inadequada para PdJs.

Em uma campanha com mundos alternativos, ser Único significa que o personagem não existe em nenhum tipo de universo paralelo, mesmo que seja muito parecido com o seu próprio universo. Isso o privará da chance de fazer amizade "com ele mesmo" quando visitar aquele mundo. No entanto, existe um benefício: em qualquer mundo alternativo, ele se torna efetivamente Apagado (pág. 39), sem qualquer custo em pontos.

Único é uma desvantagem em campanhas onde paradoxos ou alterações na História — a eliminação de eventos passados ou de cronologias inteiras — são possíveis. Consulte *Inércia Temporal* (pág. 65) se quiser conhecer o oposto desta desvantagem.

Veracidade

-5 pontos*

O personagem odeia dizer uma mentira ou o faz muito mal. Para conseguir se manter calado sobre uma verdade desconfortável (mentir por omissão), ele precisa de um sucesso em um teste de autocontrole. Para chegar a realmente *dizer* uma mentira, o teste precisa de um sucesso com uma penalidade de -5. Um fracasso indica que ele deixou escapar a verdade ou gaguejou tanto que sua mentira ficou óbvia. Esta desvantagem impõe uma penalidade permanente de -5 na perícia Lábia e a mesma penalidade em Dissimulação quando o personagem estiver com a intenção de enganar alguém.

Viciado em Trabalho

-5 pontos

O personagem muitas vezes passa dos limites e tem dificuldade para relaxar e se desligar do trabalho. Ele sempre trabalha no mínimo o dobro do expediente normal, o que costuma resultar em sono perdido (v. *Sono Perdido*, pág. 426). No início, a maioria das pessoas o trata com respeito (bônus de +1 nos testes de reação), mas depois de algum tempo, ele acaba sofrendo uma penalidade de -1 ou -2, principalmente por parte dos amigos e entes queridos, que raramente conseguem passar algum tempo ao seu lado.

Vício

Variável

O personagem é viciado em alguma droga que precisa ingerir diariamente para não sofrer as consequências da desintoxicação (a seguir). O valor desta desvantagem depende do custo, efeitos e legalidade da droga:

Custo (por dia)

Barato (até 0,1% da média dos recursos iniciais): *-5 pontos.*

Caro (até 0,5% da média dos recursos iniciais): *-10 pontos.*

Muito Caro (mais que 0,5% da média dos recursos iniciais): *-20 pontos.*

Efeitos

Incapacitante ou alucinógena: *-10 pontos.*

Altamente viciante (redutor de -5 no teste de Desintoxicação): *-5 pontos.*

Totalmente viciante (redutor de -10 no teste de Desintoxicação): *-10 pontos.*

Legalidade

Ilegal: *+0 ponto.*

Legal: *+5 pontos.*

Exemplos: O tabaco é caro, altamente viciante e legal. Um fumante inveterado tem um vício que vale -5 pontos. A heroína é muito cara, ilegal, totalmente viciante e incapacitante. Um viciado em heroína tem uma desvantagem que vale -40 pontos.

Vícios Sem Química: Um personagem também pode se viciar em uma atividade, em vez de uma droga — como manter contato telepático ou passar algum tempo em uma realidade virtual, por exemplo. Se isso custar dinheiro, estabeleça o preço do Vício com base em seu custo diário. Se for gratuito (ex.: contato telepático), considere-o "Barato" se o personagem puder sucumbir ao Vício em quase qualquer lugar (contato telepático com *qualquer pessoa*), ou como "Caro" se houver algum limite (contato telepático com uma determinada pessoa). Esses Vícios quase sempre causam dependência fisiológica (v. Desintoxicação, a seguir).

Efeitos das Drogas

Uma droga *estimulante* faz com que seu usuário se sinta energizado... até o efeito acabar. Aí, a pessoa fica deprimida e irritável. Uma droga *incapacitante*

deixará o usuário inconsciente (ou alegre e inutilmente sonolento) por mais ou menos duas horas. Uma droga *alucinógena* deixa o usuário inútil para o trabalho ou combate, embora ele possa estar ativo e falante. Algumas drogas (como o tabaco) não apresentam nenhum desses efeitos, enquanto outras têm um efeito próprio. Também é possível que ocorram efeitos colaterais. Para maiores detalhes consulte *Drogas Viciantes* (pág. 440).

Desintoxicação

Muitas vezes, um viciado tenta, voluntariamente ou não, largar o Vício. O consumo de uma substância que causa *dependência fisiológica* representa uma desvantagem mental; a Desintoxicação desse vício exige uma série de testes de Vontade e pode resultar em problemas mentais. O consumo de uma substância que induz à *dependência fisiológica* representa uma desvantagem física; a Desintoxicação é uma função da HT e pode causar dano físico. Para maiores detalhes, consulte Desintoxicação *de Drogas* (pág. 440). Se o personagem conseguir largar um vício, terá que recomprar a desvantagem imediatamente.

Vícios Leves

Para um Vício que vale apenas -5 pontos, o Mestre pode determinar que os gastos, o sofrimento e os efeitos nocivos de longo prazo são os únicos elementos que compõem a desvantagem e deixar de lado as regras usuais de Desintoxicação. Isso se aplica a drogas como tabaco e cafeína. Se o personagem for forçado a ficar sem essas substâncias, terá que fazer um teste de Vontade ou HT normalmente, mas os únicos efeitos de um fracasso serão ansiedade, irritabilidade ou inquietação. Isso se manifesta como uma penalidade temporária de -1 nos testes de DX, IQ, autocontrole ou de reação (a critério do Mestre), e não como insanidade ou enfermidade. Fracassos sucessivos prolongam a duração dos efeitos, mas não aumentam o tamanho da penalidade. Se o personagem obtiver sucesso em 14 testes consecutivos, precisará recomprar o Vício.

Também é possível criar um Vício com pontuação nula utilizando essas mesmas regras. Esses vícios *sempre* se encaixam na categoria Vícios Leves e podem ser adotados como uma peculiaridade de -1 ponto (v. *Peculiaridades*, pág. 161).

Visão Restrita

-15 ou -30 pontos

O personagem tem um campo de visão incomumente estreito. Uma pessoa comum é capaz de enxergar num arco de 120° à sua frente sem virar o rosto e tem 30° de visão periférica para cada lado, o que confere um "arco de visão" de 180° para observação e ataques à distância. Em um mapa hexagonal, isso significa que o campo de visão de uma pessoa normal tem três hexes "frontais", dois hexes "laterais" ("esquerda" e "direita") e um hex "nas costas". Porém, a visão de um indivíduo com esta desvantagem é muito mais restrita. Existem dois níveis:

Sem Visão Periférica: O arco de visão do personagem consiste em um triângulo de 120° à frente. Em um mapa, seus hexes "direito" e "esquerdo" se tornam "nas costas" isto é, ele tem três hexes "nas costas" e *não* consegue se defender de ataques que vêm dessa região. *-15 pontos.*

Visão Estreita: O arco de visão do personagem consiste em um triângulo de 60° à frente. Em um mapa, seu único hex "frontal" é aquele diretamente à frente. Os hexes de cada lado desse primeiro são considerados "laterais": o personagem sofre uma penalidade de -2 ao se defender de ataques que vêm dessa região e só pode atacar esses hexes com um Golpe Desenfreado. Todos os outros hexes são considerados "nas costas", como no caso anterior. *-30 pontos.*

Voto

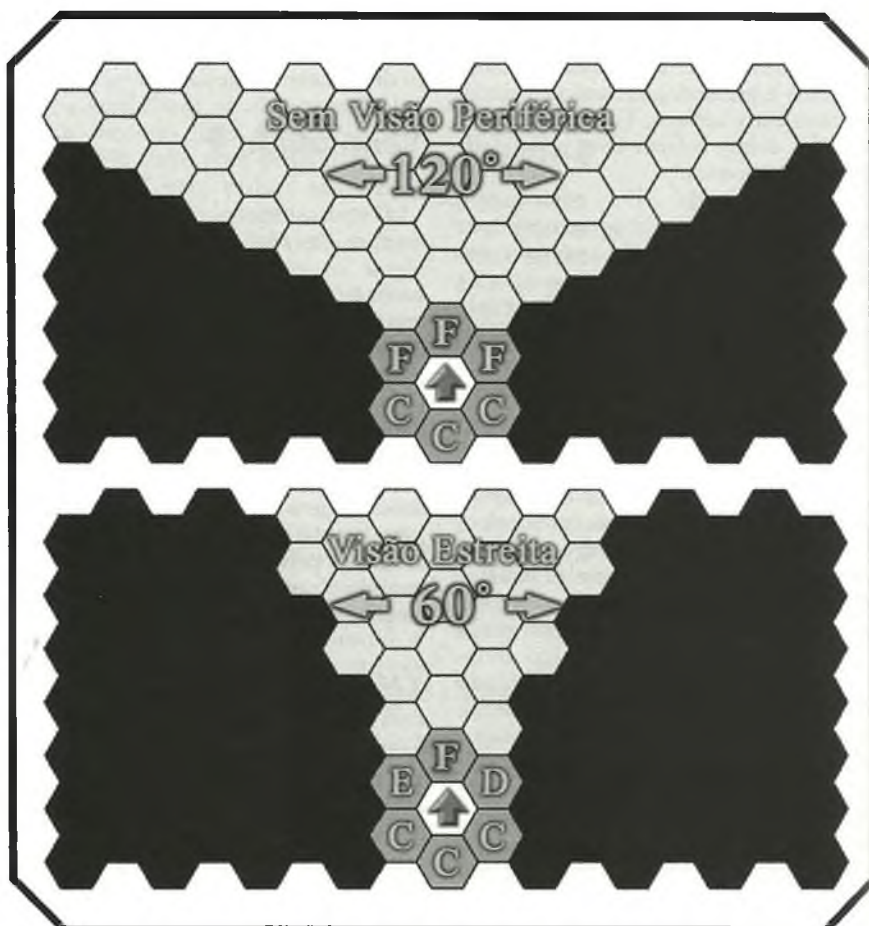
-5 a -15 pontos

O personagem realizou um voto de fazer (ou não) uma determinada coisa. Lembre-se que, qualquer que seja o voto, o personagem o leva a sério. Se ele não agir da maneira esperada, esta não será uma desvantagem. Esta característica é especialmente adequada para cavaleiros, homens santos e fanáticos.

O valor em pontos de um voto é decidido pelo Mestre, mas deveria estar diretamente relacionado ao transtorno que ele causa ao personagem. Alguns exemplos:

Voto Menor: Voto de silêncio durante o dia, vegetarianismo, castidade (exatamente isso! Para efeito de jogo, esse é um voto menos importante). *-5 pontos.*

Voto Importante: Não usar armas afiadas; ficar em silêncio todo o tempo; nunca dormir sob um teto; não possuir nada além do que o cavalo consegue carregar. *-10 pontos.*

Voto Muito Importante: Nunca recusar nenhum pedido de ajuda; sempre lutar com a mão trocada; caçar um inimigo até destruí-lo; desafiar todos os cavaleiros que encontrar para um combate. *-15 pontos.*

Observe que, se o personagem puder representar seu Voto usando outra desvantagem, ele só deve receber os pontos por uma delas (a critério do jogador). Se o personagem fizer um Voto (Pobreza), não deve receber pontos por Riqueza (Falido). Da mesma forma, se fizer um Voto (Nunca Matar) não deve receber os pontos por Pacifismo (Incapaz de Matar) e assim por diante.

A maioria dos votos termina depois de algum tempo. O jogador deve recomprar o voto quando isso acontecer. Votos que duram por períodos menores que um ano são frívolos. Se um jogador desejar abandonar um Voto antes do tempo pré-estabelecido, o Mestre pode impor alguma penalidade. Em um cenário medieval, por exemplo, uma missão seria uma penitência apropriada.

Voz Irritante

-10 pontos

A voz do personagem é naturalmente irritante ou claramente artificial. Os detalhes variam. Ele pode ser um robô ou utilizar um recurso tecnológico para abrandar a desvantagem Mudez. Sua voz pode ser áspera, baixa ou estridente e sua fala pode assumir um tom monótono ou não ter qualquer tipo de modulação. Os efeitos causados no jogo, em todos os casos, são idênticos aos relacionados à Gagueira (pág. 143), embora ele não sofra, necessariamente, desse problema.

Esta característica é o oposto da vantagem Voz Melodiosa (pág. 100) e um jogador não pode comprar as duas características para seu personagem.

Vozes Fantasmagóricas

-5 a -15 pontos

O personagem é assombrado por frases sussurradas que só ele é capaz de ouvir. Essas vozes podem ser incompreensíveis ou podem repetir sempre as mesmas palavras. Mais cedo ou mais tarde, a sanidade do personagem (independente de seu estado) começará a se desgastar.

O Mestre deve jogar três dados em qualquer situação que considere estressante. No caso de um resultado menor ou igual a 6, o personagem ouve vozes. O Mestre também deve fazer uma jogada quando o personagem fracassar ou obtiver o resultado exato em uma Verificação de Pânico ou quando fracassar em um teste de autocontrole relacionado a outra desvantagem ligada ao estresse. As vozes se *somam* a quaisquer outros resultados.

O valor em pontos da desvantagem depende da natureza das vozes:

Importuna: O personagem ouve vozes, mas tem quase certeza de que elas não são reais e que não lhe farão mal. Ainda assim, a maioria das pessoas que o virem responder a frases inaudíveis, deve reagir com uma penalidade de -2. *-5 pontos.*

Irritante: Igual ao caso anterior, mas as vozes são capazes de emitir sons comuns e podem até mesmo surpreender o personagem ou assustá-lo (possivelmente exigindo uma Verificação de Pânico). *-10 pontos.*

Diabólica: As vozes ordenam que o personagem se mate, mate outras pessoas ou faça outras coisas terríveis. Se ele já estiver sob pressão ou sob o efeito de drogas, talvez o personagem precise fazer um teste de Vontade para evitar obedecer a essas "ordens" (a critério do Mestre). *-15 pontos.*

Vozes Fantasmagóricas normalmente são consequência de problemas mentais, mas também podem revelar algum tipo de possessão sobrenatural. Nesse caso, a psicoterapia não é capaz de revelar a causa, muito menos a cura, do problema. Se conseguir exorcizar os espíritos malignos, o personagem fica curado, mas precisará recomprar a desvantagem.

Vulnerabilidade

Variável

O personagem sofre dano adicional de uma forma específica de ataque. Sempre que esse tipo de ataque o atingir, o Mestre deve aplicar um multiplicador especial ao dano que ultrapassar a RD. Os multiplicadores de dano normais (por corte, perfuração, etc.) *multiplicam novamente* o dano.

Exemplo: Um lobisomem com Vulnerabilidade (Prata x4) é retalhado com uma faca de prata que causa 1 ponto de dano cortante. O Mestre multiplica esse valor por 4 para obter o dano da Vulnerabilidade — um resultado de 4 pontos de dano — e, em seguida, multiplica esse valor por 1,5 (por se tratar de um ataque cortante). A lesão final é de 6 pontos de dano.

O valor em pontos da desvantagem depende do multiplicador de ferimento e da raridade do ataque:

Utilize as categorias descritas no quadro *Defesas Limitadas* (pág. 83) para avaliar a frequência. Cabe ao Mestre decidir a raridade de uma determinada forma de ataque. Não é possível adquirir mais que dois tipos de Vulnerabilidade sem a permissão do Mestre.

O personagem *não* pode ter Vulnerabilidade a coisas contra as quais ele também tem uma defesa específica: como Resistente, uma Resistência a Dano que funciona contra a mesma forma de ataque, etc. Um personagem pode ter tanto Vulnerabilidade quanto Durabilidade Sobrenatural (pág. 56), mas esta desvantagem reduz a utilidade de Durabilidade Sobrenatural.

Limitações Especiais

Somente Fadiga: O personagem é vulnerável a um ataque que drena PF, em vez de PV, ou a alguma forma mundana de perda de fadiga (ex.: x2 PF de água quente). -50%.

Xenofilia

-10 pontos*

O personagem se sente instintivamente atraído e fascinado pelo estranho e por alienígenas, independente de quão perigosos ou assustadores eles pareçam ser. Ele deve fazer um teste de autocontrole quando encontrar alguém (ou alguma *coisa*) desse tipo. Um fracasso indica que ele assume que essa pessoa está interessada em interagir socialmente com ele. Um xenófilo tem o hábito de oferecer bebidas a soldados evidentemente estrangeiros, passar cantadas em vampiras bonitinhas e trocar cumprimentos com Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem, enquanto seus companheiros estão apontando armas ou fugindo na direção oposta...

Para compensar tudo isso, o personagem recebe um bônus nas Verificações de Pânico quando encontra criaturas estranhas.

Número de Autocontrole	*Bônus*
6	+4
9	+3
12	+2
15	+1

Tabela de Vulnerabilidade

Raridade do Ataque	*Multiplicador de Ferimento* x2	x3	x4
Raro	-10 pontos	-15 pontos	-20 pontos
Ocasional	-20 pontos	-30 pontos	-40 pontos
Comum	-30 pontos	-45 pontos	-60 pontos
Muito Comum	-40 pontos	-60 pontos	-80 pontos

PdMs com esta característica reagem diante PdJs exótico com os mesmos bônus.

Zarolho ♆

-15 pontos

O personagem tem apenas um olho bom. Pode ser que ele tenha sofrido um acidente e ficado sem um olho (nesse caso, ele pode usar um olho de vidro ou cobrir o orifício com um tapa-olho) ou talvez essa seja uma característica natural, como acontece com um ciclope. Sua DX sofre uma penalidade de -1 em situações de combate e/ou que envolvam a coordenação entre mãos e olhos, e de -3 em situações que envolvam ataques à distância (a menos que ele realize uma manobra Apontar antes) ou a condução de qualquer veículo mais rápido que um cavalo ou uma charrete.

Algumas culturas consideram a aparência dos zarolhos desagradável. Se isso for verdade em sua campanha, a perda de um olho também vai resultar na perde de um nível de aparência (v. *Aparência Física*, pág. 20). Se o personagem foi criado com esta característica, assuma que a falta de um olho é uma coisa que já foi levada em conta em sua aparência. Não aplique um modificador de reação adicional.

Exemplo de Criação de Personagem (continuação)

Dai acredita que pode roubar qualquer coisa e escapar de qualquer situação. Ele definitivamente tem Excesso de Confiança (pág. 139)! Esta característica vale "-5 pontos*. O "*" indica características que precisam de um número de autocontrole. Para não incapacitar Dai, decidimos que ele é capaz de por sua atitude de lado para pesar os riscos "com bastante frequência," no caso de um resultado menor ou igual a 12. Excesso de Confiança (12) vale o custo indicado: -5 pontos.

Para representar o lado irrequieto e sorrateiro de Dai, decidimos que, por causa do alto valor de sua Percepção e Noção do Perigo, praticamente qualquer pequena perturbação o acorda. Demos a ele a desvantagem Sono Leve (pág. 157) que vale -5 pontos.

Por último, como um ladrão excessivamente confiante não é um companheiro de equipe muito comum, Dai precisa de um motivo para permanecer na DIATE. Decidimos que ele vê o grupo de pessoas que fazem parte de seu esquadrão como um substituto de sua família assassinada pela Guilda dos Ladrões. Embora Dai nunca irá admitir isso, ele preferiria morrer a deixar alguma coisa de ruim acontecer a *sua* família. Representamos isso como um Senso de Dever (pág. 156) para com seu esquadrão — um grupo pequeno — o que vale -5 pontos.

Estas desvantagens somam -15 pontos, o que diminui o total atual de pontos de Dai para 208 pontos.

Observe que, quando olhamos para a riqueza e a influência de Dai, nós escolhemos Dever (DIATE, 15 ou menos, Extremamente Perigoso) e Riqueza (Pobre) — outros -35 pontos em desvantagens. Além disso, Dai também tem -20 pontos por causa de sua ST 8 e -6 pontos por causa de PF 10. Numa campanha com limites de desvantagem, os -76 pontos dessas características seriam levados em conta na avaliação desse limite.

Peculiaridades

Uma "peculiaridade" é uma característica secundária que diferencia um personagem dos outros. Ela tem um valor em pontos negativo, mas não é, *necessariamente*, uma desvantagem. Algo marcante como, por exemplo, a Cobiça é uma característica, mas se o personagem é do tipo que insiste em ser pago em ouro, isso é uma peculiaridade.

O personagem pode ter até 5 peculiaridades, cada uma valendo -1 ponto. Dessa forma, ao adotar peculiaridades, o jogador dispõe de mais 5 pontos para gastar. Uma peculiaridade também pode ser "recomprada" mais tarde pelo mesmo valor. Mas, como regra, isso não deve ser feito. As peculiaridades podem ter um custo irrisório, mas são muito importantes para tornar o personagem mais "real".

As peculiaridades podem ser físicas ou mentais. Essa distinção tem o mesmo significado do atribuído às vantagens e desvantagens.

Peculiaridades Mentais

As peculiaridades mentais são características secundárias de personalidade. Elas representam um acordo entre o jogador o Mestre: "Eu concordo em interpretar os defeitos deste personagem. Em troca, você concorda em me conceder alguns pontos adicionais". No entanto, o jogador realmente *deve* interpretá-las. Se, por exemplo, um jogador compra a característica "aversão por lugares altos", mas o personagem sobe em árvores ou penhascos despreocupadamente sempre que isso for necessário, o Mestre deve penalizá-lo por uma má atuação. Pontos perdidos dessa forma custam muito mais caro que os pontos que o jogador ganhou com a peculiaridade. Portanto, não escolha nenhuma peculiaridade que não esteja interessado em interpretar.

Isso não significa que o Mestre deve ser inflexível no que se refere às peculiaridades mentais. Se acontecer alguma coisa que justifique uma alteração na personalidade do personagem, o jogador pode (com a permissão do Mestre) *trocá-la* por outra. Ele pode também deixar duas ou três peculiaridades "em aberto" ao criar seu personagem para "preenchê-las" após algumas sessões de jogo. As peculiaridades mais interessantes costumam surgir como *resultado* da interpretação durante o jogo.

Para se qualificar como peculiaridade mental, um traço de personalidade deve atender a um dos seguintes critérios:

- Elas devem, de vez em quando, exigir ações, comportamentos ou escolhas específicas da parte do personagem. Isso não precisa demorar horas ou ser especialmente inconveniente, mas deve permitir algum nível de interpretação durante o jogo e não pode se qualificar como algo totalmente passivo.

• Ocasionalmente, elas devem impor ao personagem ou a um conjunto restrito de ações, uma pequena penalidade. Negocie os efeitos no jogo com o Mestre. É possível adquirir quase todas as desvantagens mentais mundanas como peculiaridades. Nesse caso, as regras dessas desvantagens devem ser usadas como diretrizes, mas os efeitos não podem ser tão graves.

Exemplo: "Se veste de preto" não é uma peculiaridade válida, pois é totalmente passiva e não tem efeitos colaterais. "Se veste com roupas idênticas às de um necromante" é uma peculiaridade plausível se o jogador e o Mestre concordarem que ela impõe uma penalidade de -1 aos testes de reação de pessoas extremamente religiosas.

Acomodado

O personagem pode adquirir este efeito brando de Indiferente (pág. 146) como uma peculiaridade. Nesse caso, ele ignora problemas que não o afetam diretamente.

Antipático

Uma versão menos intensa de Solitário (pág. 157). O personagem gosta de ficar sozinho e sempre prefere realizar ações individuais.

Atento

O personagem tem o hábito de se focar em uma mesma tarefa até conseguir terminá-la. Ele recebe um bônus de +1 quando está trabalhando em uma tarefa longa, mas sofre uma penalidade de -3 para *perceber* qualquer interrupção importante.

Aversões

O personagem pode escolher qualquer item da lista de Fobias (pág. 140) como uma mera aversão. Ele deve evitar esse objeto ou situação sempre que possível, embora isso não seja *prejudicial* como uma fobia seria. Aversões não precisam necessariamente vir da lista de fobias. Existe um mundo inteiro de coisas para não gostar: cenouras, gatos, gravatas, violência, telefones, operadores de telemarketing, imposto de renda...

Chauvinista

Um nível extremamente baixo de Intolerância (pág. 147). O personagem está sempre ciente das diferenças entre sexos, raças, etc., mesmo que não reaja mal diante delas. Como resultado, é possível que indivíduos sensíveis sofram uma penalidade de -1 nos testes de reação em relação ao personagem.

Código de Honra

O personagem pode assumir um Código de Honra (pág. 126) secundário como uma peculiaridade. Por exemplo, pode ser que ele insista em ser um cavalheiro diante de todas as mulheres ou em persuadir os homens a não serem mais chauvinistas.

Compreensivo

Um caso suave de Indulgente (pág. 146). O personagem é capaz de perceber os sentimentos e motivações de outras pessoas e, se estiver certo, estará propenso a ajudá-las.

Criativo

O personagem vive cheio de ideias e está mais do que disposto a compartilhá-las. É claro que elas podem não ser tão boas assim...

Cuidadoso

Uma versão branda de Covardia (pág. 129). O personagem é cuidadoso por natureza e está sempre atento ao perigo. Ele dedica tempo e dinheiro a preparativos antes de se envolver numa situação arriscada.

Despretensioso

Uma forma branda de Altruísmo (pág. 122). O personagem tende a ver as preocupações de outras pessoas ou grupos como prioridade e se esquece dele mesmo.

Distraído

Desatento (pág. 132) em nível de peculiaridade. O personagem se distrai com facilidade e não consegue completar projetos de longo prazo. Ele sofre uma penalidade de -1 quando faz testes para completar tarefas longas.

Embotado

O personagem não chega a ser Sem Imaginação (pág. 155), mas tende a seguir apenas métodos testados e aprovados.

Enxerido

Uma versão suavizada de Curiosidade (pág. 129). O personagem está sempre metendo o nariz onde não é chamado (o que, de vez em quando, pode resultar em uma pequena penalidade nos testes de reação).

Fantasias

O personagem pode adquirir uma Fantasia (pág. 139) completamente trivial como peculiaridade. Isso não afeta o comportamento normal do personagem e provavelmente não será notado por seus conhecidos. Ainda assim, é necessário que ele *acredite* em sua fantasia! *Exemplos:* "A Terra é plana", "O Pentágono controla os escoteiros e as lojas de alimentos naturais", "Meias provocam doenças nos pés".

Hábitos ou Expressões

O personagem usa expressões como "Entende?" ou "Cacilda!" com frequência, ou carrega uma moeda de prata que vive atirando para o ar, ou até mesmo, nunca se senta com as costas voltadas para a porta.

Incompetente

O personagem é incapaz de realizar uma determinada tarefa, não consegue aprendê-la e seu valor pré-definido sofre uma penalidade adicional de -4. Ele não pode ser incompetente em uma única especialização; por exemplo, uma pessoa incompetente com Armas de Fogo é incompetente com qualquer tipo de arma de fogo. O Mestre pode proibir esta peculiaridade se a perícia for irrelevante para o personagem ou indiferente para a campanha.

Marca Registrada

Uma Marca Registrada (pág. 150) em nível de peculiaridade não demora muito para ser criada, não pode ser usada para rastrear o personagem e pode ser ignorada quando não for conveniente.

Mente Aberta

Uma forma trivial de Xenofilia (pág. 161). O personagem se dá bem com outras raças e espécies ou aparências estranhas raramente o incomodam.

Mudança de Personalidade

Consiste em um Desdobramento de Personalidade (pág. 132) em nível de peculiaridade. O personagem sofre de uma desvantagem mental completa, mas somente em circunstâncias que normalmente estão sob o controle *dele*; ex.: Briguento quando bebe demais ou Piromania quando faz a mágica Criar Fogo.

Obsessões

O personagem pode adquirir uma Obsessão (pág. 151) quase racional e não particularmente incomum como peculiaridade, a fim de representar um objetivo secundário. Por exemplo: obter dinheiro suficiente para comprar uma fazenda (ou barco, ou nave espacial, ou castelo).

Orgulhoso

Funciona como Egoísmo (pág. 136), mas em nível de peculiaridade. Sucesso individual, riqueza ou status social são coisas que têm muita importância para o personagem. PdMs Orgulhosos reagem com uma penalidade de -1 quando recebem ordens, insultos ou desprezo.

Preferências

Se o personagem gosta de alguma coisa, ele deve procurá-la sempre que possível. Instrumentos, gatinhos, canivetes reluzentes, corujas de cerâmica, obras de arte... qualquer coisa serve. Isso não chega a ser uma compulsão, apenas um gosto.

Simpático

Esta é uma versão suavizada de Amigável (pág. 122). O personagem gosta de ter companhia e trabalha muito bem em grupo. Ele sempre prefere uma ação em grupo a uma ação solitária.

Sonhador

O personagem sofre uma penalidade de -1 em qualquer tarefa extensa, pois tende a passar seu tempo pensando em uma maneira melhor de executá-la, em vez de trabalhar.

Vício Menor

O personagem pode adquirir Vício (pág. 159) como uma peculiaridade se for viciado em uma droga que causa dependência psicológica, mas que de acordo com as regras da desvantagem Vício, tenha um valor final de 0.

Exemplo de Criação de Personagem (continuação)

Agora é o momento de definir as peculiaridades de Dai Blackthorn. Decidimos adotar 5 características *menores* que vão ajudar a definir a personalidade dele. Escolhemos as seguintes:

1. "Aversão a água funda". Os membros da Guilda dos Ladrões jogaram o jovem Dai de um píer e ele quase morreu afogado. Até hoje, ele não suporta profundidades.
2. "Gosta de lugares altos". Por causa de seus dons, Dai é capaz de chegar a lugares realmente elevados. Quando está analisando um estabelecimento a ser roubado, ele *sempre* prefere ter uma visão de cima.
3. "Rejeita todos os tipos de drogas, até mesmo álcool". Dai não é um puritano, mas, por ter crescido nas ruas, viu muitas pessoas se destruírem dessa forma.
4. "Sensível em relação à sua altura". Dai tem uma autoestima muito grande, mas não consegue negar um pequeno defeito: ele é muito baixinho. É melhor evitar esse assunto durante uma conversa...
5. "Exibido". Dai é muito autoconfiante e não esconde isso de ninguém. Não são poucos seus talentos naturais e ele não se importa nem um pouco em escondê-los.

As peculiaridades de Dai valem -1 ponto cada ou -5 pontos no total. Agora, seu total em pontos está em 203.

Voto

Um Voto (pág. 160) trivial — por ex., nunca tomar bebidas alcoólicas, tratar todas as mulheres com cortesia ou doar 10% de sua renda à igreja — é uma peculiaridade.

Peculiaridades Físicas

Essas peculiaridades consistem em desvantagens físicas moderada ou raramente limitantes. Elas não requerem uma interpretação por parte do personagens, mas resultam em penalidades *pequenas* e específicas durante o jogo.

Ao contrário das mentais, não é possível alterar as peculiaridades físicas. Na maioria das vezes, isso faria tão pouco sentido quanto trocar Zarolho por Maneta (Uma Mão). Além disso, é necessário definir as peculiaridades físicas quando se cria o personagem; não é permitido usá-las para preencher os espaços vazios da planilha depois do início da campanha.

Características Distintas

O personagem tem uma característica física — "cabelo azul brilhante", por exemplo — que o torna diferente das outras pessoas. Isso resulta em uma penalidade de -1 nas perícias Disfarce e Sombra e um bônus de +1 nas tentativas de identificá-lo ou persegui-lo. Algumas Características Distintas podem se originar de outras desvantagens. Por exemplo, um albino (pessoa sem os pigmentos naturais da pele, o que resulta em olhos róseos e pele e cabelos que vão desde o avermelhado até quase brancos) também poderia ter Fraqueza (Luz do Sol). Compare *Características Sobrenaturais* (pág. 125) e *Feições Estranhas* (pág. 22).

Castrado ou Assexuado

O personagem não tem os órgãos sexuais típicos de sua raça, gênero e faixa etária ou talvez seja genuinamente assexuado e apenas se *pareça* com alguém de uma raça ou sexo em particular. Isso pode fazer com que ele tenha uma aparência diferente, Estigma Social ou Feições Estranhas em alguns cenários. No entanto, existem alguns benefícios menores: ele é imune à sedução e nunca terá um filho por acidente. Isso é muito mais que uma simples esterilidade (que é uma característica que vale 0 ponto).

Deficiências Menores

O personagem pode adquirir a maioria das desvantagens físicas mundanas como peculiaridades. Por exemplo, ele pode ter uma versão menor de Deficiência Física para um "joelho dolorido". As dificuldades raramente aparecem, mas são genuinamente incômodas quando o fazem. Se o personagem tiver esse tipo de deficiência, o Mestre pode impor uma penalidade de -1 nos testes de habilidade, atributo ou reação apropriados, nas situações em que sua condição afetaria seu rendimento.

Estômago Sensível

O personagem sofre uma penalidade de -3 nos testes de HT para evitar doenças (normalmente na forma de redutores de atributo ou vômito) causadas por comida muito temperada, bebidas fortes, etc.

Fragilidade em Aceleração

O personagem é suscetível aos efeitos nocivos da aceleração extrema e seus testes de HT para evitá-los sofrem uma penalidade de -3.

Incapaz de Flutuar

O personagem sempre afunda na água. Isso se aplica com mais frequência a máquinas, mas também pode afetar raças fictícias ou ser resultado de uma maldição.

Intolerância ao Álcool

Uma dose de bebida alcoólica surte efeito imediato no personagem. Ele fica intoxicado com muito mais rapidez que o normal e sofre uma penalidade de -2 em qualquer teste de HT relacionado à bebedeira.

Pernas Tortas

O personagem tem pernas tortas. Isso não costuma afetar o Deslocamento, mas ele sofre uma penalidade de -1 na perícia Salto. Esta peculiaridade também pode resultar em uma penalidade de -1 nos testes de reação de pessoas que acham seu modo de andar engraçado.

Ressacas Terríveis

O personagem sofre uma penalidade de -3 — além de quaisquer outras penalidades atribuídas pelo Mestre — no dia seguinte ao consumir muita bebida alcoólica. Acrescente três horas à duração de suas ressacas.

Vício Menor

O personagem pode adquirir Vício (pág. 159) como uma peculiaridade se for viciado em uma droga que cause dependência psicológica, mas que de acordo com as regras da desvantagem Vício, tenha um valor final de 0.

Novas Desvantagens

O Mestre tem toda liberdade para desenvolver novas desvantagens. As diretrizes fornecidas em Novas Vantagens (pág. 117) também se aplicam neste caso, mas lembre-se que é muito mais fácil abusar das desvantagens do que das vantagens. Uma vantagem mal planejada pode se mostrar muito poderosa, mas ela custa pontos. Logo, não virá de graça. Por outro lado, desvantagens que não impõe uma restrição ao personagem concedem pontos. Ou seja, virá de graça. Nunca se esqueça da regra de ouro ao criar uma desvantagem:

Uma desvantagem que não limita o personagem não é uma desvantagem.

Modificando Desvantagens Existentes

É possível transformar as desvantagens existentes em novas por meio dos mesmos processos recomendados para as vantagens: renomear, redefinir, combinar, modificar e aprimorar. Por exemplo, é possível combinar a desvantagem modificada Fraqueza (Luz do Sol; 1d/30 minutos; Variável, -40%) [-9] com a peculiaridade Características Distintas [-1] e dar a elas o nome de "Albinismo" — uma nova desvantagem no valor de -10 pontos. Contudo, alguns pontos adicionais devem ser levados em conta nesses casos.

Algumas desvantagens existentes são essencialmente "definidas pelo usuário". Essa propriedade as torna particularmente úteis para criar "novas" desvantagens. As características mais versáteis desse tipo são: Aversão, Código de Honra, Compulsão, Dependência, Destino, Dieta Restrita, Doutrinas Religiosas, Fanatismo, Feições Estranhas, Fobias, Fraqueza, Hábitos Detestáveis, Ilusão, Intolerância, Manutenção, Obsessão, Repugnância, Senso do Dever, Suporte de Vida Ampliado, Vício, Votos, Vulnerabilidade,

Quando estiver combinando várias desvantagens para criar desvantagens

inéditas, lembre-se que as vantagens também podem ser utilizadas — o que obviamente reduz o valor da desvantagem composta. Por exemplo, uma Reputação positiva pode ser associada a uma característica que envolva uma "boa" personalidade (como Honestidade ou Senso do Dever) que é considerada uma desvantagem no sistema *GURPS*, pois restringe as ações do herói. Se essas limitações forem mais graves que o bônus de reação, a característica final ainda será uma desvantagem.

Por fim, quando se aplica limitações (págs. 110-116) a uma desvantagem, é necessário lembrar que elas *reduzem* os pontos ganhos. Por exemplo, se você aplicar a limitação Acesso, no valor de -40%, a uma desvantagem de -15 pontos, o resultado se torna uma desvantagem de -9 pontos. Consulte as "limitações especiais" indicadas neste capítulo se quiser mais exemplos. (Algumas desvantagens apresentam ampliações especiais que *aumentam* o seu valor, mas isso não acontece com muita frequência).

Novos Problemas

As diretrizes para criar desvantagens completamente novas também são semelhantes àquelas destinadas à criação de novas vantagens (pág. 118):

1. *Penalidades de situação nos atributos.* Considere que cada penalidade de -1 em um atributo vale -10 pontos (para ST ou HT) ou -20 pontos (para DX ou IQ). Depois, lembre-se de reduzir o custo final para representar as circunstâncias limitadas às quais a penalidade se aplica. Por exemplo: Suscetível a Venenos (-2) pode causar uma penalidade de -2 na HT (custo básico de -20 pontos), mas o custo da desvantagem é reduzido a 40% do normal porque ela só se aplica a testes para resistir venenos — que são bastante comuns, mas ainda assim são considerados uma utilização específica da HT. O valor líquido da desvantagem é de -8 pontos.

2. *Redutores nos testes de habilidade.* Considere as penalidades sobre as perícias da mesma forma que a peculiaridade Incompetente (pág. 164). Ela vale -1 ponto para cada -4 de penalidades contra uma perícia específica. Essas penalidades *não* têm a mesma simetria que os bônus sobre perícias apresentados na pág. 118. Isso é intencional, pois reflete a realidade: a maioria dos jogadores escolhe as perícias para as quais seus personagens estão preparados e ignora aquelas nas quais são ineptos. A penalidade de Incompetente pode ser alterada para -3 ou -5 sem afetar demais o equilíbrio do jogo, mas deve ser aplicado em uma perícia razoavelmente comum para fazer valer pontos.

Estabeleça o preço de uma penalidade geral para um *grupo* inteiro de perícias relacionadas exatamente da mesma forma que o faria para um Talento (pág. 90), mas com o sinal de menos na frente do resultado. Isso transforma uma penalidade geral em uma desvantagem muito mais grave que uma penalidade específica a uma perícia, refletindo o fato de que é difícil lidar com uma incapacidade no uso de todas as perícias de uma categoria ampla e útil.

3. *Penalidades nos testes de reação.* As penalidades de reação utilizam as regras de Reputação da pág. 26. Como já foi explicado para as novas vantagens, esses modificadores não precisam ser Reputações *verdadeiras* — eles podem se manifestar devido à aparência, uma aura sobrenatural, etc.

4. *Inabilidades singulares.* Só é possível colocar um valor em desvantagens singulares por comparação. Procure desvantagens comparáveis e atribua um valor em pontos semelhante. Em seguida, ajuste-o se a nova desvantagem for mais ou menos limitante que a existente.

Finalizando o Custo

O custo final de uma desvantagem é igual à soma dos custos das partes que a compõem, modificados pela raridade conforme a percepção do Mestre. Uma desvantagem rara às vezes vale *mais* pontos porque é menos tratável ou porque tem mais chance de causar choque e repugnância no caso de um resultado ruim no teste de reação. Seguindo a mesma lógica, uma desvantagem comum pode valer menos pontos — por ser facilmente evitada por meio da tecnologia ou porque suas ramificações sociais são abrandadas pela indiferença das outras pessoas.

Em geral, o valor em pontos de uma desvantagem *não* é igual ao da vantagem "oposta" com um sinal de menos na frente. Isso se dá principalmente ao fato de que a maioria das características em *GURPS* é assimétrica, estando mais próximas da norma humana do que dos heróis. Exemplo: Maneta (Um Braço) representa uma desvantagem grave que vale -20 pontos, pois ter apenas um braço limita o uso de perícias. Por outro lado, Braços Adicionais custa apenas 10 pontos cada, pois essa característica raramente beneficia a maior parte das perícias. Também é importante considerar que existem muitas qualidades onde *qualquer um* dos extremos é uma desvantagem (como Curiosidade e Indiferente) ou uma vantagem (como Audácia e Bom Senso).

Capítulo Quatro
Perícias

Uma "perícia" é um tipo específico de conhecimento; por exemplo, caratê, física, mecânica de automóveis, ou uma mágica letal. As perícias são independentes umas das outras, embora o conhecimento de algumas ajude no estudo de outras. Exatamente como acontece na vida real, o personagem começa sua carreira com algumas perícias e pode aprender outras se treinar durante pelo tempo necessário.

Um número chamado de "nível de habilidade" mede a capacidade do personagem em cada uma de suas perícias; quanto maior esse número, maior a habilidade na perícia em questão. Exemplo: "Espadas Curtas 17" significa que o personagem tem um nível de habilidade de 17 quando está usando uma espada curta. Quando tentar usar essa habilidade, o jogador (ou o Mestre) deve jogar 3d e comparar o resultado com o nível de habilidade apropriado, levando em conta os modificadores apropriados para a situação. Se o resultado do teste for *menor ou igual* ao nível de habilidade modificado do personagem na perícia, ele obtém sucesso. Contudo, um resultado de 17 ou 18 sempre indica um fracasso. Para maiores informações sobre testes de habilidade, modificadores, sucessos e fracassos, consulte o Capítulo 10.

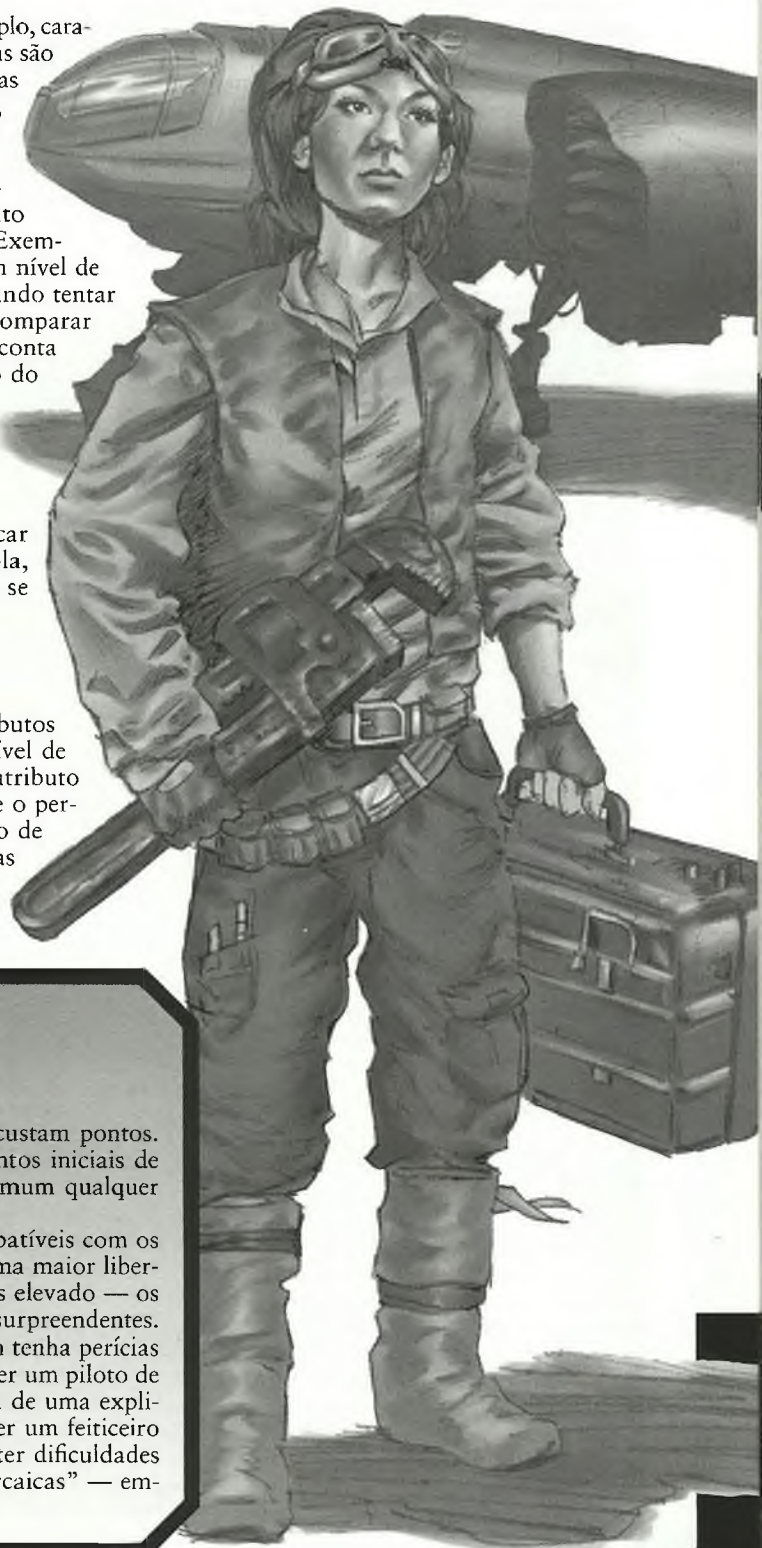
Cada perícia é classificada em diversas maneiras para indicar o atributo básico que a governa, a dificuldade para aprendê-la, restrições especiais em relação às pessoas capazes de usá-la ou se ela apresenta um foco amplo ou estreito.

Atributos Dominantes

Todas as perícias são baseadas em um dos quatro atributos básicos ou, mais raramente, em Percepção ou Vontade. O nível de habilidade é calculado diretamente a partir do valor deste "atributo dominante": quanto maior o valor do atributo, mais eficiente o personagem será em *qualquer* perícia baseada nele! Se o conceito de um personagem requer que ele tenha *muitas* perícias baseadas em um determinado atributo, o jogador deve considerar criá-lo com um valor elevado neste atributo, pois isso tem uma melhor relação custo/benefício em longo prazo.

A Escolha das Perícias Iniciais

Assim como os atributos e as vantagens, as perícias custam pontos. Um jogador deve gastar pelo menos alguns dos seus pontos iniciais de personagem nas perícias. Seria extraordinariamente incomum qualquer pessoa, até mesmo uma criança, não ter *nenhuma* perícia.

As perícias iniciais de um personagem devem ser compatíveis com os antecedentes dele. Como regra, o Mestre deve permitir uma maior liberdade de escolha para personagens ricos ou com um status elevado — os ricos e poderosos podem se dedicar a aprender coisas bem surpreendentes. Contudo, o Mestre não deve permitir que um personagem tenha perícias *inadequadas*. Um caçador da Idade das Pedras não pode ser um piloto de jatos; um cavalheiro londrino da Era Vitoriana precisaria de uma explicação *muito* boa (e de um Antecedente Incomum) para ser um feiticeiro experiente; um aventureiro num universo futurista pode ter dificuldades para encontrar alguém que o ensine a manejar armas "arcaicas" — embora uma formação militar ajude nesse caso.

Perícias baseadas em ST: Dependem inteiramente da força bruta e são muito raras. A ST determina o poder bruto resultante do uso de perícias baseadas na DX com muito mais frequência do que as afeta diretamente.

Perícias baseadas em DX: Dependem de coordenação, reflexos e mãos firmes. Inclui as perícias de atletismo e combate, além da maior parte das perícias relacionadas à operação de veículos.

Perícias baseadas em IQ: Exigem conhecimento, criatividade e capacidade de raciocínio. Inclui todas as perícias artísticas, científicas e sociais, bem como as mágicas.

Perícias baseadas em HT: São governadas pela condição física do personagem. Abrange todas as atividades influenciadas pela higiene, postura ou capacidade respiratória.

Perícias baseadas em Percepção: Envolvem a capacidade de identificar alterações sutis — típico de perícias usadas para detectar pistas e objetos ocultos.

Perícias baseadas em Vontade: Dependem da concentração mental e clareza de pensamento. A maioria dessas perícias permite que uma pessoa resista a ataques mentais, assuma um estado mental diferente ou recorra à sua "força interior".

Nível de Dificuldade

Alguns assuntos exigem mais estudo e prática que outros. O *GURPS* usa quatro "níveis de dificuldade" para avaliar o esforço necessário para se aprender ou aprimorar uma perícia. Quanto mais difícil a perícia, mais pontos são necessários gastar para comprá-la.

As perícias *fáceis* abrangem coisas que *qualquer um* pode fazer com relativa facilidade depois de um curto período de aprendizagem, seja porque representam uma segunda natureza para a maioria das pessoas ou porque não envolvem muitos detalhes.

As perícias *médias* incluem a maior parte das perícias de combate ou relacionadas ao trabalho cotidiano, assim como perícias de convívio social e sobrevivência que as pessoas comuns usam em seu dia-a-dia. Este é o nível de dificuldade mais comum.

As perícias *difíceis* exigem estudo formal intensivo. Isso é típico da maioria das perícias "acadêmicas", das perícias mais complexas relacionadas ao atletismo e ao combate — que exigem *anos* de treinamento — e de todas as mágicas, com exceção das mais potentes.

As perícias *muito difíceis* têm uma abrangência extraordinária ou são estranhas, contraintuitivas ou *deliberadamente* envoltas em segredos. As ciências mais fundamentais, assim como as mágicas mais potentes e técnicas marciais secretas se qualificam como Muito Difíceis.

Perícias Tecnológicas

Algumas perícias são diferentes dependendo do nível tecnológico (ou abreviadamente "NT"; consulte *Nível Tecnológico*, pág. 22) e são identificadas por /NT. Quando aprender uma dessas perícias, o personagem deve fazê-lo em um NT específico — não se esqueça de anotá-lo na planilha. Ex.: "Cirurgia/NT4" para a versão da perícia Cirurgia de nível tecnológico 4. Cirurgia/NT4 (amputar o braço do paciente com um golpe de machado) é muito diferente de Cirurgia/NT9 (substituir o braço do paciente pelo braço de seu clone)!

O personagem aprende perícias tecnológicas em seu NT pessoal. Ele também pode escolher perícias de um NT *inferior*. Mas só pode aprender perícias de um NT *superior* durante o jogo e só se tiver um professor *e* se a perícia não for baseada em IQ. Para aprender uma perícia tecnológica de um NT superior baseada em IQ, o personagem deve primeiro elevar seu NT pessoal.

As perícias tecnológicas dependem da linguagem, do uso de ferramentas ou de ambos. Isso significa que só personagens inteligentes — com uma IQ igual ou maior que 6 — podem aprendê-las. *Exceção:* Robôs e outros seres similares podem ter uma IQ de 5 ou menos e ainda assim utilizar perícias por meio de programas — obviamente, *programação* não é a mesma coisa que *aprendizagem*.

Modificadores de NT

As perícias tecnológicas funcionam melhor com os artefatos e técnicas específicas de seu próprio NT. Quando estiver utilizando equipamento e conceitos de um NT diferente do relacionado à perícia, o teste de habilidade sofre uma penalidade.

Perícias Tecnológicas Baseadas em IQ

As perícias tecnológicas baseadas em IQ exigem uma compreensão técnica, adquirida por meio do estudo, dos métodos e ferramentas específicos e comuns de um determinado NT. Quando o personagem usa uma dessas perícias com um equipamento de um NT superior (que depende de princípios científicos e engenharia desconhecidos) ou inferior (que depende de princípios apenas mencionados em seus estudos) o teste de habilidade sofre uma penalidade.

NT do Equipamento	*Penalidade no Teste*
NT da perícia +4 ou mais	Impossível
NT da perícia +3	-15
NT da perícia +2	-10
NT da perícia +1	-5
NT da perícia	0
NT da perícia -1	-1
NT da perícia -2	-3
NT da perícia -3	-5
NT da perícia -4	-7
Cada -1 adicional no NT	-2

Outras Perícias Tecnológicas

As perícias tecnológicas que não se baseiam na IQ permitem que o personagem *utilize* a tecnologia; elas não pressupõem nenhuma compreensão real da ciência ou da engenharia que existe por trás das ferramentas. Por exemplo, um atirador de NT5 acostumado a atirar com um Peacemaker pode considerar um Colt Python de NT7 um tanto estranho, mas não tem dificuldade para atirar com ele.

Nesses casos, aplique apenas uma penalidade de -1 para cada NT de diferença entre a perícia e o equipamento. Por exemplo, o atirador de NT5 sofreria uma penalidade de -2 ao atirar com o revólver de NT7. O fato de o equipamento ser mais ou menos avançado é irrelevante — um policial de NT7 sofreria a mesma penalidade de -2 para atirar com um revólver de NT5.

Perícias Agrupadas

Para evitar repetições, um conjunto de perícias pouco relacionadas que utilizam regras idênticas pode aparecer sob um único título. Se a descrição de uma perícia não disser que é preciso se especializar e indicar um *conjunto* de perícias que faz parte dela, então cada subtítulo representa uma perícia única — e não especializações. Utilize apenas o subtítulo quando estiver se referindo a essas perícias.

Exemplo: As perícias com armas de combate corpo a corpo estão agrupadas sob o título *Armas de Combate Corpo a Corpo* (pág. 176), mas se o personagem aprender a usar uma espada curta, escreva "Espadas Curtas" e não "Armas de Combate Corpo a Corpo (Espadas Curtas)".

PRÉ-REQUISITOS

Algumas perícias têm pré-requisitos — em geral outras perícias. Isso acontece quando uma perícia mais avançada se baseia em outra e, sob certos aspectos, é uma evolução dela. O *personagem deve ter pelo menos um ponto na "perícia pré-requisito"* para poder estudar a perícia mais avançada.

Algumas perícias também exigem um nível mínimo de conhecimento em uma perícia pré-requisito. Quando isso acontece, o personagem deve gastar os pontos necessários para aprender o pré-requisito no nível especificado antes de poder estudar a perícia mais avançada.

Algumas perícias têm vantagens como pré-requisitos. Para aprendê-las, o personagem *deve* adquirir tais vantagens. Se ele não o fizer e não puder adquiri-la durante o jogo, ele *nunca* pode estudar essa perícia.

ESPECIALIZAÇÃO

Um registro na descrição de uma perícia pode indicar uma categoria inteira de perícias intimamente relacionadas que compartilham um único nome. Entre os exemplos, temos Armeiro (pág. 179) e Sobrevivência (pág. 222). Essas perícias são marcadas com uma cruz (†) na lista nas págs. 174-228. Perícias nesta categoria são chamadas de "especializações". Quando o jogador compra uma delas para seu personagem, ele deve escolher qual especialização ele está aprendendo. Na planilha de personagem, anote o nome da especialização entre parênteses após o nome genérico da perícia; ex.: "Armeiro (Braços Pequenos)" ou "Sobrevivência (Ártico)".

O personagem pode aprender essas perícias quantas vezes quiser, cada vez com uma especialização diferente, *pois cada especialização é considerada uma perícia diferente.* Normalmente existe um "valor padrão" entre especializações (v. *Valores Pré-Definidos*, pág. 173), que permite que o personagem compre outras especializações a um custo reduzido.

Especialização Opcional

Muitas perícias baseadas em IQ — sobretudo as "acadêmicas", como Literatura e Física — possuem inúmeros campos de especialização, mas não *exigem* que o personagem escolha um deles. Um personagem que aprende uma perícia dessa maneira é considerado um generalista, um conhecedor dos aspectos gerais do assunto. Entretanto, o personagem sempre pode *optar* por se especializar em uma área — no caso de perícias baseadas em IQ de dificuldade Média ou maior e somente se o Mestre concordar que o subcampo escolhido está de acordo com a perícia e o NT do personagem.

Quando escolher uma especialização opcional para um personagem, anote a perícia e sua especialização na planilha como se estivesse escolhendo uma especialização exigida — contudo, o PdJ aprenderá a perícia especializada como se fosse um nível mais fácil. A menos que algo especifique o contrário, os pré-requisitos permanecem inalterados. O valor pré-definido da perícia genérica é igual ao NH da perícia especializada -2;

FAMILIARIDADE

Muitas perícias (Condução de Automóveis/NT7, Armas de Feixe (Pistola)/NT11 e muitas outras) apresentam uma penalidade quando o personagem se vê frente a frente com um *tipo* de ferramenta com o qual ele não está familiarizado. Ex.: se o personagem é treinado com uma pistola laser, um feixe iônico será estranho para ele. A utilização de um tipo estranho de ferramenta impõe uma penalidade de -2 no NH, exceto quando indicado o contrário.

Em geral, um personagem treinado com um tipo de equipamento pode se familiarizar com um novo modelo depois de 8 horas de prática com ele — algumas perícias exigem mais tempo, leia com atenção a descrição de cada uma delas.

Não existe limite para o número de tipos de carros, aviões e armas de fogo com os quais o personagem pode se familiarizar. Se ele tiver familiaridade com pelo menos 6 tipos, o Mestre pode fazer um teste de habilidade quando ele for usar um tipo novo de equipamento. Em caso de sucesso, o personagem automaticamente está familiarizado com o novo equipamento e pode usá-lo sem penalidade. O Mestre sempre pode decidir que um determinado equipamento é tão similar a outro com o qual o personagem está acostumado, que já é familiar (ex.: dois modelos similares de revólveres Colt deveriam ser considerados idênticos).

Via de regra, um PdJ nunca está familiarizado com equipamentos de outro nível tecnológico. Essa situação traz modificadores tanto de NT quanto de familiaridade. A prática pode eliminar as penalidades causadas pela falta de familiaridade, mas para se livrar das penalidades de NT, o personagem precisa reaprender a perícia de operação no NT do equipamento. *Exceção:* Versões melhoradas ou obsoletas de um item com o qual o PdJ está familiarizado não trazem penalidade por falta de familiaridade.

Familiaridade para Personagens Iniciantes

Para cada ponto gasto em uma perícia, o jogador pode especificar dois itens com os quais o personagem está familiarizado. Por exemplo, se gastar quatro pontos em Armas de Fogo (Pistola), o PdJ pode estar familiarizando com até oito pistolas.

Observe que embora a especialização e a familiaridade funcionam em diversas perícias, elas não são a mesma coisa. Ex.: É preciso escolher uma especialização para a perícia Condução (ex.: Automóveis). Ela é uma perícia diferente de Condução (Locomotiva) e, para conhecer ambas, é necessário gastar pontos nas duas. Uma pessoa com a perícia Condução (Automóveis), contudo, pode estar *familiarizada* com um carro da Volkswagen: ele pode fazer essa escolha gratuitamente como um dos itens iniciais com os quais o personagem está familiarizado.

realize um teste de habilidade contra esse valor sempre que responder a perguntas não relacionadas à especialização. Qualquer outra perícia que tiver a perícia genérica como pré-definida, também tem suas especializações como pré-definidas com uma penalidade adicional de -2.

Exemplo: Química é uma perícia Mental/Difícil e não *exige* especialização. Contudo, um personagem pode aprender a especialização *opcional* Química (Analítica) como se fosse um nível mais fácil — Mental/Média. Nesse caso, o NH do personagem em Química é igual ao seu NH em Química (Analítica)-2. Além disso, a perícia Metalurgia — pré-definida como Química-5 — passa a ser pré-definida como Química (Analítica)-7.

Comprando Perícias

Para aprender ou aprimorar uma perícia, é preciso gastar pontos de personagem. Quando um jogador gasta pontos em uma perícia, isso indica que o personagem está recebendo treinamento para elevar seu nível de habilidade na perícia até o ponto desejado. O aprendizado inicial de uma perícia é fácil — um pouco de treino leva longe! Já um aprendizado profundo, custa mais caro.

O custo em pontos de uma perícia depende de duas coisas: sua dificuldade e o nível de habilidade que se deseja alcançar. Utilize a *Tabela de Custo das Perícias* (a seguir) para calcular o custo em pontos de uma perícia.

A primeira coluna mostra o nível de habilidade que você está tentando alcançar *em relação ao atributo dominante* — DX para as perícias baseadas em DX, IQ para as perícias baseadas em IQ e assim por diante. Para um personagem com DX 12, por exemplo, "Atributo-1" seria igual a DX-1, ou 11; "Atributo+0" seria igual a DX, ou 12; e "Atributo+1" seria igual a DX+1, ou 13.

As quatro colunas seguintes mostram o custo em pontos para aprender perícias com diferentes graus de dificuldade — *Fácil, Média, Difícil* e *Muito Difícil* — no nível desejado. Perícias mais difíceis exigem mais tempo e, portanto, custam mais pontos para aprender.

Exemplo: Um guerreiro com DX 14 quer aprender a utilizar Espadas Curtas (Física/Média) com um NH 17. Esse NH equivale a sua DX+3, portanto ele deve consultar a linha "Atributo+3". Em seguida, ele deve acompanhar a coluna até chegar no grau de dificuldade "Médio" para verificar o custo em pontos: 12 pontos.

Registro das Perícias

Quando for registrar uma perícia com uma única especialização na planilha de personagem — seja obrigatória ou opcional — escreva o seguinte: "Nome da Perícia (Especialização)"; ex.: Artista (Pintura). Se a perícia tiver outros classificadores, siga as instruções abaixo:

Perícias Tecnológicas: Indique o nível tecnológico após o nome da perícia e antes da especialização; ex.: Engenharia/NT8 (Civil).

Perícias com especializações tanto obrigatórias como opcionais: Se uma perícia obriga o personagem a se especializar, mas também permite uma especialização opcional, anote a especialização obrigatória antes da opcional e separe as duas com uma vírgula; ex.: Artista (Pintura, Óleo).

Perícias que exigem duas especializações: Algumas perícias exigem que o personagem escolha duas especializações. Nesses casos, separe-as com uma barra; ex.: Geografia/NT7 (Física/Política).

Não existem limites (exceto a expectativa de vida do personagem) para o aprendizado de perícias. No entanto, o valor máximo para a maioria das perícias encontra-se entre 20 e 30. São raros os problemas que representam um desafio para níveis mais altos que esses.

Aperfeiçoando Perícias

Existem duas formas de aperfeiçoar uma perícia durante o jogo: gastar os pontos de bônus que o personagem recebeu por se aventurar ou dedicar o próprio tempo de jogo para estudar — o que concede pontos para adicionar ou aperfeiçoar as perícias que o personagem estiver estudando. Nos dois casos, *o custo para aperfeiçoar uma perícia é igual à diferença entre o custo do NH desejado e o custo do NH atual.* Para maiores informações, consulte o Capítulo 9.

Aumentos Gratuitos no NH

Existe uma forma de aumentar "gratuitamente" o nível de habilidade de várias perícias ao mesmo tempo: basta pagar os pontos necessários para aumentar o atributo do personagem (v. o Capítulo 9). Quando você faz isso, todas as perícias baseadas naquele atributo têm seu nível de habilidade aumentado. Por exemplo, quando um jogador aumenta sua DX em 1, todas as perícias baseadas na DX também aumentam em 1. Além disso, futuros aumentos estarão baseados no novo valor de DX.

O NH de algumas perícias também é pré-definido pelo NH de outras. Também nesses casos, quando o nível da perícia básica aumenta, assim também o faz o nível da perícia que a tem como pré-definida. V. *Valores Pré-Definidos Baseados em Outras Perícias*, pág. 173.

Tabela de Custo das Perícias

	Nível de Dificuldade da Perícia			
NH Desejado	*Fácil*	*Médio*	*Difícil*	*Muito Difícil*
Atributo-3	—	—	—	1
Atributo-2	—	—	1	2
Atributo-1	—	1	2	4
Atributo+0	1	2	4	8
Atributo+1	2	4	8	12
Atributo+2	4	8	12	16
Atributo+3	8	12	16	20
Atributo+4	12	16	20	24
Atributo+5	16	20	24	28
+1 Adicional	+4	+4	+4	+4

O Que Significam os Níveis de Habilidade

Legal, então o personagem tem Literatura 9, Trato Social 22 e Espadas Curtas 13. Mas o que isso *significa*? Isso é bom, ruim ou mediano? Essas perguntas são muito importantes, esteja você criando ou convertendo um personagem de outro sistema. Existem duas maneiras igualmente válidas, embora *diferentes,* de fazer comparações entre os níveis de habilidade.

Probabilidade de Sucesso

A maneira mais fácil de ter uma noção sobre o nível de habilidade numa perícia é verificar a probabilidade de sucesso do personagem. Para usar uma perícia, é preciso jogar 3d e comparar o resultado com o NH do personagem (v. o Capítulo 10). Um personagem com um NH 13 numa perícia precisa obter um resultado menor ou igual a 13 para ser bem-sucedido. A tabela a seguir mostra a probabilidade de sucesso a cada nível de habilidade — isto é, a chance de obter um resultado menor ou igual ao número em questão com 3 dados. Lembre-se que pode haver níveis de habilidade maiores que 18. No entanto, um resultado de 17 ou 18 sempre indica um fracasso. Ninguém acerta 100% das vezes.

Nível de Habilidade Básico vs. Nível de Habilidade Efetivo

O nível de habilidade não modificado é chamado de *nível de habilidade básico.* Ele mede a probabilidade de sucesso do personagem em uma tarefa "comum" *em condições típicas de uma aventura* — em outras palavras, numa situação de tensão onde as consequências de um fracasso são significativas. Alguns exemplos:

- Cenas de luta ou de perseguição;
- Corridas contra o tempo;
- Situações em que a saúde, a liberdade, as finanças ou os equipamentos do personagem estão em risco.

O Mestre pode modificar o NH do personagem de modo a representar a dificuldade da tarefa a ser realizada. O nível de habilidade final, obtido depois de todos os modificadores, é o *nível de habilidade efetivo* para aquela tarefa.

Fora de aventuras, quando o personagem tem tempo para se preparar e os riscos são mínimos, o Mestre pode conceder um bônus de +4 ou mais ao NH (ele pode até mesmo declarar que as ações do personagem são bem-sucedidas, em vez de perder tempo com testes de habilidade; consulte *Quando Jogar os Dados*, pág. 343). Pessoas comuns *quase sempre* recebem esse bônus ao realizarem tarefas triviais, mesmo se estiverem usando um nível de habilidade pré-definido.

Exemplo: Um piloto de uma linha aérea tem Pilotagem 12 — 74% de chance de sucesso sob circunstâncias normais. No entanto, nos voos diários, ele faz seus testes com um bônus de +4. Isso leva o NH do personagem efetivo a 16 e aumenta as chances de sucesso para 98%.

Por outro lado, situações tensas de aventura podem acarretar em penalidades. Consulte *Cultura* (pág. 23), *Idiomas* (pág. 23), *Modificadores de NT* (pág. 168), *Familiaridade* (pág. 169) e *Dificuldade da Tarefa* (pág. 345) para conhecer os modificadores mais comuns. Não se esqueça de considerar esses fatores quando estiver comprando as perícias do personagem.

Nível de Habilidade Relativo

O nível de habilidade representa uma combinação de talento e treino. Por exemplo, um guerreiro com DX 17 tem um grande talento inato. Ele conseguiria rapidamente um NH 17 em Espadas Curtas, pois isso depende somente de sua destreza física. Um combatente com DX 10 precisaria praticar muito mais para ter o mesmo nível de habilidade, já que, para ele, o uso de Espadas Curtas 17 depende de sua DX+7.

Esses detalhes não costumam ter muita importância; dois guerreiros com Espadas Curtas 17 são igualmente habilidosos ao matar inimigos, quer o nível de habilidade tenha sido atingido por talento ou por treino. No entanto, há momentos em que é necessário (ou desejável) conhecer a diferença.

É fácil comparar o talento — basta verificar o atributo dominante da perícia escolhida. No exemplo anterior, o espadachim com DX 17 é obviamente mais talentoso que o combatente com DX 10.

Para comparar o nível de treinamento, basta verificar o nível de habilidade relativo — obtido por um cálculo rápido, subtraindo o valor do atributo dominante do nível de habilidade. Em nosso exemplo, o guerreiro com DX 17 tem um nível de habilidade relativo de 0. Já o combatente com DX 10 tem um nível de habilidade relativo de +7 e foi mais bem treinado.

O nível de habilidade relativo é muito importante para as próximas duas regras; portanto, talvez seja interessante anotá-lo entre parênteses logo depois do nível de habilidade; ex.: "Espadas Curtas 17 (+7)".

O nível de habilidade básico mede a probabilidade de sucesso do personagem em uma tarefa "comum" numa situação de tensão onde as consequências de um fracasso são significativas.

Nível de Habilidade	*Probabilidade de Sucesso*
3	0,5%
4	1,9%
5	4,6%
6	9,3%
7	16,2%
8	25,9%
9	37,5%
10	50%
11	62,5%
12	74,1%
13	83,8%
14	90,7%
15	95,4%
16+	98,1%

Definindo o Nível de Habilidade

Não é fácil decidir os níveis de habilidade de um personagem a fim de mantê-lo vivo na aventura. Outra coisa complicada é determinar o nível de *realismo* de uma habilidade. Ao criar um PdJ (ou PdM), tenha em mente as seguintes diretrizes.

Pessoas Comuns

Pessoas comuns têm NHs que variam entre 9 e 11 e gastam de 20 a 40 pontos em "perícias cotidianas" (isso pode variar com aprendizado e dedicação). A maioria das pessoas distribui esses pontos equitativamente entre pelo menos uma dezena de perícias — resultando em níveis de habilidade entre 8 e 13. Perícias usadas para ganhar o sustento do personagem costumam estar no limite superior dessa faixa (12 ou 13), enquanto as perícias pouco utilizadas e aquelas originárias de cursos escolares há muito esquecidos apresentam uma pontuação inferior (8 ou 9).

Especialistas

Observe que a partir do momento em que o NH ultrapassa 14, a chance de sucesso não cresce muito para cada nível adicional de habilidade. Além disso, é possível que o personagem tenha que gastar muitos pontos para obter níveis de habilidade superiores a esse. No entanto, se seu personagem for um aventureiro, esse investimento pode valer a pena, pois irá ajudá-lo a superar as penalidades advindas de tarefas difíceis. Por exemplo, um personagem com NH 23 em Arrombamento tem as mesmas chances de abrir um cadeado simples ou um cadeado complexo, pois, de qualquer jeito, irá fracassar se obtiver um resultado de 17 ou 18 no teste. No entanto, se tentar arrombar uma fechadura extremamente *sofisticada* — que impõe uma penalidade de -6 às tentativas de abri-la — ele ainda tem um NH efetivo de 17 e também só irá fracassar *num* resultado de 17 ou 18.

Mestres

Um personagem que deseja ser um "Mestre" em sua área de conhecimento pode se sentir tentado a aumentar seus níveis de habilidade *ad infinitum*. No entanto, um verdadeiro Mestre tem uma compreensão aprimorada de todos os aspectos de sua vocação, o que pode ser mais bem representado por um nível de maestria (20 a 25) na perícia "principal" e diversificando o conhecimento em várias perícias "secundárias". Um nível extremo (qualquer valor acima de 25) em uma perícia tende a ser excessivo e inacreditável e, muitas vezes, *menos útil* do que um nível mais baixo combinado com uma ou mais perícias secundárias.

Exemplo: Em vez de aumentar seu NH em Caratê até 30, um Mestre do kung fu estará usando melhor seus pontos se comprar Caratê 25 e níveis razoáveis de Acrobacia, Judô, Meditação, etc.

Um Mestre também deve pensar em usar alguns pontos em vantagens que anulam penalidades em condições adversas. Por exemplo, um Mestre do kung fu poderia comprar Treinado por um Mestre (reduzindo a penalidade de muitos ataques e bloqueios) e Reflexos em Combate (aumentando suas chances de se defende), aprimorando suas capacidades de uma forma que não seria possível com um simples valor elevado de perícia.

Talvez o Mestre queira limitar os personagens a níveis de habilidade entre 20 e 25 para encorajar os jogadores a desenvolverem seus personagens gradualmente, em vez de aplicar todos os pontos em apenas uma ou duas perícias.

O Uso de Perícias com Outros Atributos

Às vezes, o Mestre pode decidir pedir um teste de habilidade baseado num atributo diferente do atributo dominante para uma determinada perícia. Essa é uma ferramenta realística; poucas perícias dependem *unicamente* da inteligência ou da agilidade, por exemplo. Nesses casos, basta somar o nível de habilidade *relativo* ao valor do atributo pedido pelo Mestre e fazer um teste de habilidade contra o valor total.

Exemplo: Um guerreiro com DX 10, IQ 14 e Espadas Curtas 17 tem um nível de habilidade relativo de +7 em Espadas Curtas. Se o Mestre pedir um teste de Espadas Curtas baseado na IQ, o espadachim o faria contra 14 + 7 = 21, em vez de usar o NH do personagem 17 em Espadas Curtas.

Algumas perícias apresentam em sua descrição situações onde seria apropriado um teste de habilidade baseado em outro atributo. Contudo, o Mestre é encorajado a ir mais além. Seguem alguns exemplos:

- Testes baseados em DX contra perícias de reparo baseadas em IQ para alcançar cantos inacessíveis de uma máquina; testes baseados em ST contra as mesmas perícias para manipular motores e outras peças pesadas e colocá-las no lugar.
- Testes baseados em IQ contra perícias de combate baseadas em DX para atacar um inimigo, criar táticas ou fazer manutenção provisória em armas; testes baseados em ST contra as mesmas perícias para desarmar alguém usando a força bruta em vez de métodos sutis.
- Testes baseados em IQ contra perícias com veículos baseadas em DX para relembrar as leis do trânsito, lembrar de trocar o óleo ou identificar a marca e o modelo de um veículo; testes baseados em HT contra as mesmas perícias para se manter acordado ao volante.

Às vezes, o nível de habilidade relativo modifica a ST para uma tarefa específica (ex.: arrombar portas). Só modifique a ST se esse nível de habilidade for *positivo* — o personagem recebe um bônus por ter um NH alto, mas nunca deve sofrer uma penalidade por causa de um NH baixo.

Utilizando Perícias sem Atributos

É possível que o Mestre queira que duas pessoas com um treinamento idêntico tenham as mesmas chances de sucesso numa determinada situação onde o treino realmente importa mais que o talento inato. Nesses casos, basta somar o nível de habilidade relativo a um número inteiro —geralmente 10 — e fazer um teste contra o resultado.

Exemplo: Dois contadores estão disputando uma promoção. Um deles é talentoso, com IQ 14 e Contabilidade 18 (+4). O outro não é tão habilidoso, mas tem muita experiência, IQ 8 e Contabilidade 15 (+7). O Mestre decide resolver essa situação usando uma Disputa Rápida: cada contador deve fazer um teste de Contabilidade e aquele que obtiver uma maior margem de sucesso receberá a promoção. Contudo, acima de tudo, o chefe dá preferência à idade dos candidatos, O Mestre decide então, aplicar o nível de habilidade relativo — que reflete a experiência — a um número base igual a 10. Isso faz com que a IQ saia de cena. O contador talentoso faz um teste contra 10 + 4 = 14, enquanto seu rival faz um teste contra 10 + 7 = 17. Às vezes, a vida é injusta...

Valores Pré-Definidos: Perícias que o Personagem Não Conhece

A maioria das perícias tem um "nível pré-definido"; esse é o nível de um indivíduo que não recebeu *nenhum treinamento* na perícia. Uma perícia tem um nível pré-definido se qualquer indivíduo for capaz de realizá-la... pelo menos num nível básico. Como regra geral, o valor pré-definido de uma perícia é o valor de seu atributo dominante com uma penalidade de -4, se o nível de dificuldade da perícia for Fácil, -5 se for Médio e -6 se for Difícil. Existem exceções a esta regra, mas não muitas.

Exemplo: O valor pré-definido de Espadas de Lâmina Larga (Física/Média) é DX-5. Um personagem com DX 11 e nenhum treinamento com essa arma tem um nível pré-definido de 11 — 5 = 6. Para obter sucesso, ele precisa de um resultado menor ou igual a 6 no teste.

Algumas perícias *não* têm nível pré-definido. Por exemplo, Alquimia, Hipnotismo e Caratê são perícias complexas o bastante para que ninguém seja capaz de usá-las sem treinamento.

Independente do seu nível pré-definido, um personagem nunca recebe os benefícios especiais de uma perícia — principalmente os bônus de combate como maior dano, defesas especiais e a utilização de armas de mão inábil sem penalidade — quando a utiliza com seu valor pré-definido. Para desfrutar desses benefícios, é necessário gastar *pelo menos um ponto* com a perícia.

A Regra do 20

Se o nível pré-definido de uma perícia é baseado em um Atributo de valor maior que 20, considere esse valor como 20 quando estiver calculando o nível pré-definido. Super heróis podem ter *bons* valores pré-definidos, mas não tão bons assim.

Quem Pode Usar um Valor pré-definido?

Só indivíduos de uma sociedade familiarizada com uma perícia podem fazer testes usando seu nível pré-definido. Por exemplo, o valor pré-definido da perícia Mergulho assume que o personagem é de um mundo onde existe equipamento de mergulho e onde a maior parte das pessoas tem ao menos *alguma* ideia — mesmo que seja apenas pela TV — de como usá-lo. Um cavaleiro medieval transportado para o século XXI não poderia usar esse mesmo valor pré-definido para utilizar equipamentos que nunca viu antes!

Valores Pré-Definidos Baseados em Outras Perícias

Algumas perícias têm seu valor pré-definido baseado no NH de outras perícias, em vez de atributos — ou além de um atributo.

Exemplo: O valor pré-definido da perícia Espadas de Lâmina Larga é igual ao NH em Espadas Curtas-2, porque as duas perícias são muito similares. Assim, um NH 13 com Espadas Curtas dá ao personagem um NH pré-definido em Espadas de Lâmina Larga de 11.

Valores Pré-Definidos em Cascata

Uma perícia não pode ter um valor pré-definido baseado no valor pré-definido de uma terceira perícia.

Se uma perícia A tem um nível pré-definido igual a Perícia B-5 e B é pré-definida como IQ-5, isso significa que A tem o NH do personagem pré-definido como IQ-10? A resposta é não!

Aperfeiçoando Perícias com Base em seu Nível Pré-Definido

Se o nível pré-definido do personagem em uma perícia é alto a ponto de ele ter que pagar pontos por isso, ele pode melhorar o NH do personagem na perícia para um valor acima do pré-definido, pagando apenas a *diferença* do custo em pontos entre o novo nível e o nível pré-definido.

Exemplo: Suponha que um personagem tenha DX 12 e Espadas Curtas 13. Uma vez que Espadas de Lâmina Larga tem um nível pré-definido igual a Espadas Curtas-2, o nível pré-definido do personagem em Espadas de Lâmina Larga é 11. Contudo, um NH 11 (DX-1) tem custado ao personagem 1 ponto se ele o tivesse comprado diretamente, enquanto o nível seguinte (DX) custaria 2 pontos. Nesse caso, para aumentar o NH do personagem em Espadas de Lâmina Larga de 11 (nível pré-definido) para 12 (DX) — uma diferença de 1 — o personagem pagará apenas 1 ponto e não 2!

Além disso, sempre que um personagem aumenta o NH de uma perícia, todas as perícias condicionadas a ela também terão seus *valores pré-definidos* aumentados. Entretanto, se o personagem já gastou pontos para aumentar um nível pré-definido — como ilustrado acima — ele nem sempre vai perceber uma melhora quando aumentar o NH da perícia à qual ela está relacionada. O exemplo a seguir ilustra bem essa situação:

Exemplo: Suponha, com base no exemplo acima, que o jogador gastou pontos para aumentar o NH do personagem em Espadas de Lâmina Larga para 12 (DX). Agora ele decide gastar 4 pontos para aumentar o NH em Espadas Curtas de 13 para 14 (de DX+1 para DX+2). Será que o NH em Espadas de Lâmina Larga aumenta? A resposta é não! O novo valor pré-definido de Espadas de Lâmina Larga é 12, ou seja, Espadas Curtas (14)-2. No entanto, aumentar o NH em Espadas de Lâmina Larga de 12 para 13 (de DX para DX+1) custaria 2 pontos e ele só gastou 1 ponto nessa perícia. Mantenha registro desse ponto e, no momento em que o jogador decidir gastar mais 1 ponto em Espadas de Lâmina Larga, o NH do personagem aumenta em 1.

Quando duas perícias estão condicionadas uma à outra e o personagem gasta pontos nas duas, ele sempre pode decidir "inverter" a ordem de cálculo dos níveis pré-definidos para obter melhores resultados. Nesse caso, redistribua os pontos gastos em ambas as perícias conforme necessário. Observe que o jogador *não pode* diminuir nenhum dos níveis — ele deve ter pontos suficientes para manter cada uma delas pelo menos no mesmo nível anterior.

Exemplo: Mantendo Espadas Curtas em 14, o jogador decide gastar um total de 22 pontos em Espadas de Lâmina Larga, aumentando o NH do personagem nessa perícia do valor pré-definido 12 (DX) para 18 (DX+6). A essa altura, ele iria preferir que Espadas Curtas estivesse condicionada a Espadas de Lâmina Larga e não o contrário. Juntando os 8 pontos que gastou em Espadas Curtas com os 22 de Espadas de Lâmina Larga, ele tem 30 pontos para fazer o que quiser. Ele decide então, comprar primeiro Espadas de Lâmina Larga com NH 18 (DX+6) por 24 pontos e, depois, condicionar o NH de Espadas Curtas ao de Espadas de Lâmina Larga para obter um valor pré-definido de 16 (Espadas de Lâmina Larga-2). Por último, com os 6 pontos que sobraram, ele eleva o NH em Espadas Curtas para 17 (com mais 2 pontos ele poderia chegar a 18). Tudo isso parece um rearranjo numérico abstrato, mas na verdade é realista. O personagem não está em melhor situação do que se tivesse começado com Espadas de Lâmina Larga e não está sendo penalizado por ter aprendido Espadas Curtas primeiro.

Lista de Perícias

Esta lista fornece as seguintes informações para as diversas perícias apresentadas:

Nome da Perícia: Se a perícia é de um tipo que varia conforme o nível tecnológico do cenário, isso também é informado aqui. Ex.: "Maquinista/NT". As perícias que estiverem marcadas com uma adaga (†) *exigem* que o jogador escolha uma especialização (v. *Especialização*, pág. 169).

Tipo: O atributo dominante da perícia e seu grau de dificuldade; ex.: "IQ/M".

Pré-Definido: É o valor dos atributos básicos ou do NH em outras perícias que pode ser usado no caso de o personagem não ser treinado na perícia em questão. Se houver mais de um valor pré-definido, escolha o que for melhor para o personagem. Algumas perícias *não têm* valor pré-definido. O PdJ *não pode* usar essas perícias, se não as conhecer.

Pré-Requisitos: São características que o personagem precisa ter antes de gastar pontos em uma perícia. Se o pré-requisito for outra perícia, é necessário gastar pelo menos um ponto nela. Nem todas as perícias têm pré-requisitos.

Descrição: Uma explicação breve do que é a perícia e como ela funciona em termos de jogo.

Modificadores: Uma lista de bônus e penalidades comuns para o uso da perícia. Cabe ao Mestre decidir se um modificador deve ou não ser aplicado numa dada situação. Se uma vantagem ou desvantagem modificar *permanentemente* o nível básico de habilidade, em vez de apenas aplicar um bônus ou penalidade a uma tarefa específica, some esse modificador permanente ao nível de habilidade anotado na planilha de personagem.

Acrobacia

DX/Difícil

Pré-definido: DX-6.

Essa é a habilidade de realizar proezas de ginástica, cambalhotas, rolar, tomar tombos, etc. Esta perícia pode ser conveniente em uma aventura: andar na corda bamba, pirâmides humanas e trapézio possuem aplicações práticas. Cada acrobacia requer um teste de habilidade diferente com quaisquer penalidades que o Mestre achar conveniente. Se o PdJ estiver realizando proezas sobre um veículo ou montaria em movimento, realize um teste contra o *menor* NH entre Acrobacia e a perícia Condução ou Cavalgar.

Um teste de Acrobacia pode ser substituído por um teste de DX em qualquer tentativa de saltar, rolar, evitar ser projetado para trás e assim por diante. Durante um combate o personagem pode tentar uma Esquiva Acrobática (pág. 375), um salto ou um rolamento que evite o ataque de uma maneira vistosa. Um sucesso em um teste de Acrobacia reduz a distância efetiva de qualquer queda em 5 m (v. pág. 432).

Também estão disponíveis duas versões especiais de Acrobacia:

Acrobacia Aérea: A habilidade de executar giros e piruetas incríveis ou mergulhos impressionantes no ar. Para aprender essa perícia o PdJ tem de ser capaz de voar, embora o *modo* de voo (asas mágicas, etc.) seja irrelevante em si. A mesma facilidade que um humano tem para caminhar pode ser vista nos seres com uma capacidade inata para voar, mas estes ainda terão de aprender Acrobacia Aérea se quiserem realizar acrobacias mais complexas. Conceda um bônus de +2 ao NH se o personagem tiver Noção Tridimensional do Espaço (pág. 87).

Acrobacia Aquática: A habilidade de realizar acrobacias sob a água. *Pré-requisitos:* Natação *ou* a vantagem Anfíbio (pág. 39) ou a desvantagem Aquático (pág. 156).

As perícias Acrobacia, Acrobacia Aérea e Acrobacia Aquática têm um valor pré-definido igual ao NH em qualquer uma das outras -4. Adicione um bônus de +1 a essas três perícias se o PdJ tiver Equilíbrio Perfeito (pág. 58).

Acrobacia Aérea

V. Acrobacia, pág. 174

Acrobacia Aquática

V. Acrobacia, pág. 174

Adaga de Esgrima

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Adestramento de Animais†

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5.

Essa é a habilidade de treinar e trabalhar com todos os tipos de animais. O personagem *deve se especializar* em uma determinada categoria de animais — quanto mais inteligente for o animal, mais específica será a categoria. Alguns exemplos de interesse para os aventureiros: Grandes Felinos (jaguares, leões, tigres, etc.), Cães, Equinos (cavalos e jumentos) e Aves de Rapina (águias, falcões e gaviões). O valor pré-definido entre essas especializações é de -2 para animais da mesma ordem (ex.: de Cães para Grandes Felinos), -4 para animais de ordens diferentes (ex.: de Cães para Equinos) e -6 para animais completamente diferentes (ex.: de Cães para Aves de Rapina).

Para treinar um animal, o adestrador precisa obter um sucesso em um teste de habilidade a cada dia de treinamento. Um fracasso indica que o animal não aprendeu nada. Uma falha crítica indica que o animal *atacou* o adestrador. O tempo que se leva para adestrar um animal depende da sua inteligência e afabilidade (v. o Capítulo 16).

Quando o personagem estiver trabalhando com um animal treinado, realize um teste desta perícia para cada tarefa dada ao animal. Este teste recebe uma penalidade de -5 se o animal não estiver familiarizado com o adestrador, -5 se as circunstâncias forem estressantes para o animal e -3 ou pior se a tarefa for complexa. Para criar um *espetáculo* de circo, encantar uma serpente, por exemplo, também é necessário um sucesso num teste de Atuação.

Esta perícia pode também ser usada (às vezes) para acalmar um animal selvagem, perigoso ou não adestrado. Este teste sofre uma penalidade de -5 se a criatura for selvagem ou estiver muito assustada, -10 se for um animal que ataca seres humanos.

Por último, esta perícia concede alguma vantagem numa luta contra animais em que o personagem é especializado. Se o NH do personagem em Adestramento de Animais for 15, qualquer ataque feito contra ele por um animal e qualquer manobra de defesa sofre uma penalidade de -1, pois ele é capaz de prever seu comportamento. Se o personagem for um especialista (nível maior ou igual a 20), os ataques do animal sofrem uma penalidade de -2.

Adivinhação

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, Lábia-3 ou Ocultismo-3.

Essa é a arte de entrevistar alguém a fim de saber mais sobre seu estilo de vida e personalidade e, em seguida, usar essas informações para dar um "palpite abalizado" sobre o futuro dessa pessoa, fazendo isso passar por um talento sobrenatural. Os apetrechos adequados — mapas astrais, borra de café, etc. — podem aumentar a ilusão. Um conhecimento das crenças ocultas ou religiosas tradicionais (especialmente aquelas que fazem parte da vida do consulente) também pode emprestar um ar de autenticidade.

Se o Mestre permitir, o personagem pode usar Adivinhação no lugar de Lábia (ao fazer previsões que levam o consulente a seguir um determinado curso de ação), Interrogatório ou Psicologia (ao perguntar ao consulente coisas importantes com a falsa intenção de lhe dizer o seu futuro). Isso só é possível se o

indivíduo acreditar que o personagem é um adivinhador genuíno *e* utilizar todo o tempo necessário para fazer uma "leitura" completa do destino do consulente.

O personagem *deve se especializar* em uma arte mântica em particular. As especializações disponíveis são: Astrologia, Augúrio (interpretação dos presságios naturais, como bandos de pássaros), Bola de Cristal, Feng Shui, Interpretação dos Sonhos, Quiromancia e Tarô.

Esta perícia não é um talento paranormal e o Mestre *não* tem obrigação de dar dicas sobre o futuro. No entanto, pode ser que o personagem queira aprendê-la se tiver poderes divinatórios reais, pois isso lhe permite apresentar suas previsões à sociedade de um modo aceitável. É menos provável que ele seja queimado por bruxaria se disser: "Eu vi nas estrelas", em vez de: "Fiz uma mágica!".

Modificadores: +1 para Sensível ou +3 para Empatia (pág. 57); todos os bônus de Carisma; -3 se estiver utilizando Adivinhação em vez de Lábia, Interrogatório ou Psicologia!

Administração

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Comércio-3.

Essa é a habilidade de dirigir uma grande organização. Ela costuma ser um pré-requisito para um nível alto de Hierarquia (pág. 29). Um sucesso num teste de Administração concede um bônus de +2 quando o PdJ estiver lidando com um burocrata e o torna capaz de lidar com a burocracia da melhor forma possível no momento.

Alquimia/NT

IQ/Muito Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Esse é o estudo das transmutações mágicas. Em um cenário mágico, um alquimista é capaz de identificar misturas com efeitos mágicos ("elixires"), como poções do amor e unguentos de cura e prepará-las se tiver os ingredientes adequados. Esse é um processo mecânico e utiliza a mana que se encontra em certos elementos e por isso, personagens sem Aptidão Mágica são capazes de aprender e utilizar Alquimia e a Aptidão Mágica não confere nenhum benefício.

Alvenaria

IQ/Fácil

Pré-definido: IQ-4

Essa é a habilidade de construir coisas usando de tijolo ou pedra.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345); -3 para engenharia simples (levantar andaimes, mover grandes blocos de pedra, etc.) em vez de alvenaria propriamente dita.

Análise da Informação/NT

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6 ou Estratégia (qualquer)-6.

Essa é a habilidade de *analisar* e *interpretar* dados das agências de inteligência. Ela permite deduzir os planos e capacidades do inimigo, avaliar a precisão das informações recebidas, classificar a credibilidade de suas fontes, etc. Na maioria das campanhas, a inteligência, o exército e o setor de segurança são as únicas fontes de aprendizado desta perícia e geralmente se destinam apenas àqueles com um nível mínimo de Hierarquia ou Permissão de Segurança.

O Mestre faz *todos* os testes de Análise da Informação em segredo. No caso de um sucesso, ele fornecerá detalhes sobre a importância e a precisão dos dados em seu poder ou esclarecimentos sobre o significado

Regra Opcional: Perícias Curinga

O professor que já estudou *todas* as ciências, o espadachim que é capaz de lutar com *qualquer* lâmina... A ficção cinematográfica está repleta de heróis que sabem um pouco de tudo. O tempo necessário para descrever todas as perícias que um herói pode vir a precisar e a dificuldade para decidir quais delas adquirir (e quais *usar*) pode acabar desencorajando muitos jogadores com planos de criar personagens cinematográficos. Um conhecimento assim tão amplo não existe na vida real, mas faz parte da diversão de uma aventura com clima de cinema.

Uma solução para esse problema são as "perícias curinga" ou "perícias genéricas": perícias que abrangem categorias extremamente amplas. Os nomes dessas perícias terminam com um ponto de exclamação a fim de distingui-las das perícias comuns; ex.: "Ciência!" é a perícia que abrange "todas as ciências". *As perícias curinga incluem e substituem todas as perícias específicas de cada área de conhecimento.* Por exemplo, um herói poderia tentar fazer um teste de "Ciência!" sempre que a aventura exigisse um teste de Química, Física ou alguma outra perícia científica.

As perícias curinga que abrangem principalmente empreitadas mentais são baseadas em IQ, enquanto aquelas que estão relacionadas a ações físicas são baseadas em DX. Essas perícias não têm um valor pré-definido; para utilizá-las, é necessário gastar pontos nelas. Compre as perícias curinga como Muito Difíceis, mas pelo *triplo* do custo usual. *Exemplo:* comprar uma perícia Mental/Difícil no nível de IQ normalmente custaria 8 pontos, portanto, a perícia Ciência! em mesmo nível custaria 24 pontos.

Pode ser que o Mestre prefira limitar as perícias curinga aos personagens com um grupo adequado de Antecedentes Incomuns como "Herói Cinematográfico", por exemplo. Esses Antecedentes Incomuns nunca deverão estar disponíveis para personagens secundários ou valentões genéricos! Para dar a cada herói um nicho dramático bem definido, o Mestre pode querer limitar os PdJs a uma ou duas perícias curinga (de preferência aquelas que surgem naturalmente com as histórias de cada personagem). Alguns exemplos:

Arma! (DX). Substitui *todas* as especializações com Armas de Feixes, Armas de Fogo, Artilharia e Projetor de Líquidos, bem como todas as perícias relacionadas com Sacar Rápido. Faça um teste baseado em IQ para a perícia Armeiro para cada arma escolhida.

Ciência! (IQ). Substitui Astronomia, Bioengenharia, Biologia, Engenharia, Física, Geologia, Matemática, Metalurgia, Meteorologia, Naturalista, Paleontologia, Química, Psicologia, etc.

Detetive! (IQ). Substitui Criminologia, Detecção de Mentiras, Interrogatório, Jurisprudência, Manha, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sistemas de Segurança e Vigilância), Observação, Perícia Forense, Perseguição, Pesquisa, Revistar, Trato Social (Polícia), etc.

Espada! (DX). Substitui Adaga de Esgrima, Espadas Curtas, Espada de Duas Mãos, Espada de Energia, Espadas de Lâmina Larga, Faca, Jitte/Sai, Rapieira, Sabre, Terçado, bem como as perícias relacionadas com Sacar Rápido. Utilize-a no lugar de perícias como Acrobacia e Salto para executar proezas enquanto luta.

As perícias curinga são muito úteis para os personagens com um conhecimento amplo sobre algum assunto. Uma pessoa capaz de reconhecer e tocar qualquer instrumento ou ler as notas de um coral tem a perícia Música! Se tiver o mesmo dom com vários instrumentos e for capaz de tocar outros (sem ter de aprender a usá-los primeiro), essa pessoa tem um Habilidade Musical.

dessas informações com relação aos planos do inimigo. Quando o personagem encontrar dados falsificados deliberadamente, o Mestre fará, em segredo, uma Disputa Rápida entre Análise da Informação e a capacidade do inimigo de forjar informações (Falsificação, Propaganda, etc.). Se o PdJ vencer, o Mestre fornecerá detalhes sobre o que está errado com aquelas informações. No entanto, é o personagem quem decide o significado disso tudo.

Esta perícia não pode ser utilizada para se obter informações. Utilize Assuntos Atuais (pág. 182) e Pesquisa (pág. 217) para analisar fontes públicas de informação; Perícia Forense (pág. 216) e Revistar (pág. 221) para encontrar pistas; Observação (pág. 212) para vigilância humana e Operação de Aparelhos Eletrônicos (pág. 214) para trabalhar com imagens de satélite e interceptação de comunicação e equipamentos semelhantes comuns em NT7+.

É possível comprar uma especialização *opcional* (pág. 169) em um determinado tipo de inteligência. Uma especialização útil em NT6+ é Análise da Informação (Tráfego de Informações): identificar o objetivo e organização dos alvos examinando o tráfego de comunicações interceptadas.

Modificadores: -1 a -5 para informações incompletas; -3 se todas as suas informações provierem de uma única fonte; -3 para informações concernentes a um princípio arcano, científico ou burocrático, a menos que o personagem tenha uma perícia nessa área (ex.: Engenharia (Eletrônica) no caso de informações em relação a uma instalação de radar).

Análise de Mercado

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6, Comércio-4 ou Economia-5.

Essa é perícia usada para prever o comportamento em curto prazo do mercado de ações e das taxas de câmbio normalmente com a intenção de se ganhar dinheiro. Essa é a principal perícia de especuladores e negociantes profissionais. Faça um teste de habilidade para descobrir as tendências atuais do mercado. No caso de um sucesso decisivo, o personagem também descobrirá se essa tendência continuará ou não no futuro. No caso de um fracasso, ele não obterá uma resposta clara. No caso de uma falha crítica, o PdJ tem um palpite *errado*.

Modificadores: Os Talentos (pág. 90) Perspicácia Comercial e Habilidade Matemática concedem bônus.

Antropologia†

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6, Paleontologia (Paleoantropologia)-2 ou Sociologia-3.

Este é o estudo da cultura e da evolução. Um antropólogo conhece os costumes das sociedades primitivas (e as não tão primitivas). Os testes de Antropologia podem ser usados para explicar, ou até mesmo predizer, os rituais e costumes estranhos de um povo. Esta perícia exige uma especialização em espécies (caso contrário, assuma que se trata da *própria* espécie do antropólogo). Em geral, os valores pré-definidos dessas especializações variam entre NH-2 e NH-5 da outra, mas se a espécie for totalmente estranha, ela pode não ter um valor pré-definido.

Aparar Armas de Projétil

DX/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Esta perícia permite aparar armas de arremesso ou projétil com uma arma de combate corpo a corpo preparada. Se estiver usando munhequeiras ou luvas com RD2 + ou tiver pelo menos este valor de RD natural, o personagem também será capaz de aparar com as próprias mãos. O valor de Aparar é igual a (NH/2) +3, arredondado para baixo, mas baseia-se na perícia Aparar Armas de Projétil e *não* em Armas de Combate Corpo a Corpo ou numa perícia de combate desarmado.

Modificadores (para Aparar): +4 no caso de aparar armas de arremesso grandes (ex.: machados e lanças); +2 para aparar armas de arremesso pequenas (ex.: facas e shuriken); nenhum modificador para aparar flechas; -2 para aparar projéteis menores de baixa tecnologia (ex.: virotes de besta e dardos de zarabatanas). Não é possível aparar balas ou outros projéteis semelhantes de alta tecnologia! (*Exceção:* Noção de Tempo Ampliada permite aparar balas com uma penalidade de -5).

Arco

DX/Média

Pré-definido: DX-5.

Esta é a perícia no uso de arcos longos, arcos curtos e todos os arcos similares. Ela cobre também os arcos compostos, embora uma pessoa que nunca tenha visto um antes sofra uma penalidade de -2 pela falta de familiaridade com o objeto.

Arma de Arremesso†

DX/Fácil

Pré-definido: DX-4, entre outras.

Esse é a habilidade de lançar qualquer tipo de arma de arremesso. O personagem *deve se especializar* em:

Arpão: Qualquer tipo de lança *com corda*. *Pré-definido:* Arma de Arremesso (Lança)-2.

Dardo: Qualquer tipo de dardo pequeno com ponta. O valor pré-definido da perícia Jogos de Entretenimento (Dardos) é igual ao NH nessa perícia sem penalidade. *Pré-definido:* Arremesso-2.

Faca: Qualquer tipo de faca.

Lança: Qualquer tipo de lança, azagaia, etc. *Pré-definido:* Arremessador de Lança-4 ou Arma de Arremesso (Arpão)-2.

Maça/Machado: Qualquer machado, machadinha ou maça equilibrada para arremesso (mas *não* um malho ou alabarda desbalanceada).

Shuriken: Qualquer tipo de lâmina sem cabo, notavelmente a *shuriken* ("estrela ninja"). *Pré-definido:* Arremesso-2.

Vara: Qualquer vara de arremesso equilibrada, como o bumerangue. Esse tipo de arma não retorna ao usuário.

Armadilhas/NT

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Arrombamento-3.*

*Também tem valor pré-definido igual a DX-5 se o personagem estiver *desarmando ou rearmando* uma armadilha, mas não se a estiver detectando ou construindo.

Esta é a perícia usada na construção de armadilhas e para anulá-las. Um sucesso em um teste de Armadilhas (entre outras coisas) desarma uma armadilha depois de descoberta, rearmar depois de desarmada ou (tendo o material apropriado) construir uma nova. Tempo: O mesmo que para Arrombamento (pág. 180).

Para *detectar* uma armadilha, realize um teste de habilidade com base em Percepção.

Observe que, para os fins desta perícia, dispositivos de detecção também são considerados armadilhas. Portanto, uma armadilha pode ser qualquer coisa entre um poço coberto e um elaborado sistema de segurança.

Modificadores: Infinitamente variável. Quanto mais sofisticada a armadilha, mais difícil será desarmá-la, reativá-la, construí-la ou encontrá-la. Observe que uma armadilha pode ser (por exemplo) fácil de achar, mas difícil de desarmar. O Mestre precisa ser criativo. Os modificadores de equipamento (pág. 345) aplicam-se à maioria dos testes para preparar ou desarmar armadilhas. Os bônus de Visão Aguçada (pág. 89) aplicam-se (apenas) aos testes para detectar armadilhas.

Armas de Combate Corpo a Corpo

DX/Variável

Pré-definido: Especial.

Essa não é uma perícia e sim uma *coleção* de perícias — uma para cada classe de armas de combate corpo a corpo intimamente relacionadas. Essas perícias são baseadas em DX e têm um valor pré-definido igual a DX-4 se

forem Fáceis, DX-5 as Médias ou DX-6 as Difíceis. Veja as descrições específicas de cada perícia para encontrar os outros valores pré-definidos.

Faça um teste de Armas de Combate Corpo a Corpo para atingir um inimigo durante um combate. Também é possível usar essas perícias para aparar. O valor da defesa Aparar é igual a (NH/2) + 3, arredondado para baixo.

Quando se fala em equilíbrio e função, as Armas de Combate Corpo a Corpo se encaixam em categorias amplas. Quando se referem a uma delas, as regras se aplicarão a todas as armas da mesma categoria e a todas as perícias de Armas de Combate Corpo a Corpo utilizadas para empunhá-las. Por exemplo, "armas de esgrima" significa "todas as armas utilizadas com qualquer uma das perícias Adaga de Esgrima, Rapieira, Sabre ou Terçado".

Armas de Esgrima

As armas de *Esgrima* são leves, empunhadas com uma mão (geralmente são lâminas com cabos) e otimizadas para se realizar manobras Aparar. Se tiver uma arma desse tipo, o personagem receberá um bônus de recuar ampliado quando estiver aparando — v. *Retirada* (pág. 377). Além disso, ele sofre metade da penalidade usual por aparar mais de uma vez com a mesma mão (v. *Aparar*, pág. 376).

Observe que as armas de esgrima são *leves* e têm chance de quebrar quando usadas para aparar uma arma mais pesada. Elas não podem ser utilizadas para aparar manguais! O personagem deve estar em movimento para tirar proveito da velocidade e maneabilidade dessas armas: todos os ataques e manobras Aparar estão sujeitos a uma penalidade igual ao seu nível de carga (ex.: Carga Pesada resulta em uma penalidade de -3 nas tentativas de acertar o alvo ou aparar).

As perícias dessa categoria têm valor pré-definido igual ao NH de qualquer outra -3. Elas também têm um valor pré-definido baseado nas perícias com espadas, conforme observado a seguir.

Adaga de Esgrima (Física/Média): Qualquer arma normalmente empunhada como Faca ou Jitte/Sai (v. a seguir) e utilizada com a mão "inábil". Com essa perícia, o personagem pode evitar uma penalidade ao usar a mão inábil para se defende (os *ataques* ainda sofrem uma penalidade de -4) e a penalidade de -1 para aparar com uma faca. Para empunhar uma faca como arma principal, utilize a perícia correspondente. *Pré-definido:* Jitte/Sai-4 ou Faca-4.

Rapieira (Física/Média): Qualquer arma longa (mais de um metro) e leve de estocar. *Pré-definido:* Espadas de Lâmina Larga-4.

Sabre (Física/Média): Qualquer arma leve, de cortar e de estocar. Observe que os sabres da *cavalaria* são bem pesados. Nesse caso, utilize Espadas de Lâmina Larga. *Pré-definido:* Espadas de Lâmina Larga-4 ou Espadas Curtas-4.

Terçado (Física/Média): Qualquer arma curta (até 1 metro) e leve de estocar ou bastão curto de uma mão (como os usados nas artes marciais *arnis, escrima* e *kali*). *Pré-definido:* Espadas Curtas-4.

Armas de Haste

As armas de *haste* são bastões longos (geralmente de madeira) que costumam ser adornados com cabeças pesadas, destinadas a aplicar o golpe. Todas devem ser empunhadas com as duas mãos.

Armas de Haste (Física/Média): Qualquer arma *muito* longa (pelo menos 2 metros) e desbalanceada com uma cabeça pesada destinada a aplicar o golpe, incluindo a glaive, a alabarda, o machado de haste e inúmeras outras. As armas de haste ficam *despreparadas* depois de um ataque, mas não depois de uma manobra Aparar. *Pré-definido:* Lança-4, Bastão-4 ou Maça/Machado de Duas Mãos-4.

Bastão (Física/Média): Qualquer haste longa e equilibrada *sem* uma cabeça destinada a aplicar o golpe. Essa perícia faz bom uso da extensa superfície do bastão para aparar um ataque, concedendo ao personagem um bônus de +2 sobre o valor da manobra Aparar. *Pré-definido:* Armas de Haste-4 ou Lança-4.

Lança (Física/Média): Qualquer arma de haste longa e equilibrada com uma ponta, incluindo lanças, dardos, tridentes e baionetas. *Pré-definido:* Armas de Haste-4 ou Bastão-4.

Armas de Impacto

As armas de *impacto* são rígidas, desbalanceadas e têm a maior parte de sua massa concentrada na cabeça . Essas armas não podem ser usadas para aparar se o personagem já atacou com elas em seu turno.

As perícias dessa categoria têm valor pré-definido igual ao NH em qualquer outra -3.

Maça/Machado (Física/Média): Qualquer arma de impacto curta ou média empunhada com uma só mão, como o machado, a machadinha, a maça, a picareta, etc. *Pré-definido:* Mangual-4.

Maça/Machado de Duas Mãos (Física/ Média): Qualquer arma de impacto longa empunhada com duas mãos, como o bastão de beisebol, a marreta ou o martelo de guerra. *Pré-definido:* Armas de Haste-4 ou Mangual de Duas Mãos-4.

Chicotes

Um *chicote* é uma arma flexível feita com um pedaço de corrente, couro, arame, etc. Um chicote pode ter até 7 m de comprimento, mas lembre-se de que um chicote com 2 m de comprimento ou mais não pode golpear a distâncias menores que um metro — leva tempo para preparar a arma após um ataque. Os chicotes tendem a se enrolar no alvo, sendo ótimas armas para desarmar e prender o inimigo. No entanto, a elasticidade de um chicote o torna uma arma muito ruim para aparar. Para mais detalhes, veja *Regras Especiais para Armas de Combate Corpo a Corpo* (pág. 404).

As perícias dessa categoria têm valor pré-definido igual ao NH em qualquer outra -3.

Chicote (Física/Média): Qualquer tipo de chicote.

Chicote de Energia (Física/Média): Qualquer chicote feito de energia pura, em vez de matéria. Isso geralmente compreende os mecanismos de alta tecnologia que projetam energia a partir de um cabo, embora seja possível haver versões mágicas ou psíquicas. A maioria dos chicotes de luz é capaz de açoitar o alvo, mas não de prendê-lo.

Chicote Monofio (Física/Difícil): Um chicote feito com de um fio monomolecular pesado e preso a um cabo.

Kusari (Física/Difícil): Uma corrente pesada empunhada com as duas mãos. *Pré-definido:* Mangual de Duas Mãos-4.

Espadas

Uma *espada* é uma lâmina rígida, dotada de cabo e com uma ponta perfurante, um fio cortante ou os dois. Todas as espadas são equilíbradas e podem ser utilizadas para atacar ou aparar sem ficarem despreparadas.

Espadas Curtas (Física/Média): Qualquer arma equilibrada com 30 a 60 cm de comprimento empunhada com uma só mão incluindo o terçado e qualquer clava de tamanho e equilíbrio comparáveis (ex.: um cassetete). *Pré-definido:* Espada de Energia-4, Espadas de Lâmina Larga-2, Faca-4, Jitte/Sai-3, Sabre-4, Terçado-4 ou Tonfa-3.

Espadas de Lâmina Larga (Física/Média): Qualquer lâmina equilibrada para ser empunhada com uma só mão, medindo entre 60 e 120 cm (entre elas a espada larga, cimitarra, etc.). Essa perícia também cobre qualquer vara ou clava de tamanho e equilíbrio similar a essas lâminas, bem como a espada bastarda, a katana e a espada grande empunhadas com uma só mão. *Pré-definido:* Espadas Curtas-2, Espada de Duas Mãos-4, Espada de Energia-4, Rapieira-4 ou Sabre-4.

Espada de Duas Mãos (Física/Média): Qualquer lâmina equilibrada com 120 cm de comprimento empunhada com as duas mãos: espada grande, *zweihander*, etc. Essa perícia também cobre bastões empunhados como espadas, bem como espadas bastardas, katanas e espada grande, empunhadas com as duas mãos. *Pré-definido:* Espada de Energia-4 ou Espadas de Lâmina Larga-4.

Espada de Energia (Física/Média): Qualquer espada com uma "lâmina" feita de energia, em vez de matéria. Isso geralmente se refere às armas de alta tecnologia que projetam energia a partir de um cabo e causam efeitos semelhantes à magia ou psiquismo. *Pré-definido:* NH em qualquer espada -3.

Faca (Física/Fácil): Qualquer lâmina rígida, dotada de cabo e com menos de 30 cm de comprimento (desde um canivete até uma faca Bowie). Uma faca tem uma superfície de aparar muito pequena, o que impõe à manobra Aparar do personagem uma penalidade de -1. *Pré-definido:* Adaga de Esgrima-3, Espadas Curtas-3 ou Espada de Energia-3.

Jitte/Sai (Física/Média): Qualquer espada pontiaguda empunhada com uma só mão, projetada para apanhar armas *rígidas*. As Jitte/Sai são construídas para desarmar e concedem um bônus de +2 em uma Disputa Rápida para desarmar o oponente (v. *Empurrar uma Arma para Longe*, pág. 401). Além disso, se tentar desarmar o oponente no turno *imediatamente* depois de ter aparado a arma inimiga, o personagem não precisa fazer um teste para ver se atinge a arma antes. O jogador diz apenas que está tentando desarmar e inicia imediatamente a Disputa Rápida. Isso ainda conta como um ataque. *Pré-definido:* Adaga de Esgrima-4, Espadas Curtas-3 ou Espada de Energia-4.

Manguais

Um *mangual* é uma arma flexível, desbalanceada que tem a maior parte da sua massa concentrada no pírtigo. Uma arma dessas não pode ser usada para aparar se o personagem já atacou com ela em seu turno. Como os manguais tendem a se enroscar no escudo ou na arma do alvo, as tentativas de *bloqueá-los* sofrem uma penalidade de -2 e as tentativas de *apará-lo* sofrem uma penalidade de -4. Facas e armas de Esgrima não podem aparar um Mangual. Um guerreiro desarmado *pode* aparar um mangual, mas sofre uma penalidade de -4, além das penalidades por aparar desarmado.

As perícias dessa categoria têm valor pré-definido igual ao NH de qualquer uma das outras -3.

Mangual (Física/Difícil): Qualquer mangual de uma mão, como o maça-estrela ou o nunchaku. *Pré-definido:* Machado/ Maça-4.

Mangual de Duas Mãos (Física/ Difícil): Qualquer mangual de duas mãos. *Pré-definido:* Kusari-4 ou Maça/Machado de Duas Mãos-4.

Outras Armas

Algumas armas de combate corpo a corpo não são fáceis de classificar. Por exemplo:

Tonfa (Física/Média): Uma tonfa é um bastão com um cabo protuberante de um dos lados. Ela pode ser usada como um bastão, mas o personagem também pode empunhá-la pelo cabo e usá-la junto ao antebraço durante o combate corpo a corpo. Esta maneira de empunhar a arma permite um jab que causa GdP+1 pontos de dano por contusão e aparar ataques em combate corpo a corpo com (NH/2)+3 (arredondando para baixo). Faça um teste de habilidade para mudar o modo de empunhar a arma. No caso de um sucesso, essa manobra se classificará como uma ação livre. No caso de um fracasso, o PdJ tem de passar o turno inteiro mudando o modo de empunhar a arma. Uma falha crítica significa que ele jogou a arma longe. *Pré-definido:* Espadas Curtas-3.

Armas de Feixe/NT†

DX/Fácil

Pré-definido: DX-4.

Essa é a habilidade no uso de qualquer tipo de arma de feixes pequena. É *obrigatória* a especialização por tipo de arma:

Rifle: Qualquer arma longa que libera um feixe de energia ou partículas.

Pistola: Qualquer arma que libera um feixe de energia ou partículas.

Projetor: Qualquer arma de energia que emite um cone ou campo com área de efeito.

O valor pré-definido dessas especializações é igual ao NH de qualquer uma das outras -4. Trate os tipos específicos de feixe (iônico, laser, atordoadores, etc.) como familiaridades. Outros modificadores podem ser encontrados na descrição da perícia *Armas de Fogo* (pág. 178). Nos cenários com armas de feixes e projéteis, o valor pré-definido das especializações Pistola e Rifle é igual ao NH na especialização de mesmo nome da perícia Armas de Fogo-4 e vice-versa.

V. *Artilharia* (pág. 181) e *Canhoneiro* (pág. 185) no caso de armas de feixes mais pesadas.

Armas de Fogo/NT†

DX/Fácil

Pré-definido: DX-4.

Essa é a habilidade de usar armas de projéteis disparados por propelentes químicos ou propulsores de matéria. Faça um teste contra a perícia Armas de Fogo para acertar o alvo.

Faça um teste de habilidade baseado em IQ para realizam uma ação imediata (ex.: ejetar um projétil que não disparou) se a arma falhar.

O PdJ *deve se especializar* por tipo de arma. As especializações disponíveis variam de acordo com o NT, mas incluem uma ou mais das seguintes opções:

Arma Girofoguete: Qualquer tipo de arma pequena que dispara mísseis em miniatura.

Arma Leve Antiarmadura (ALA): Todos os tipos de lançadores de foguetes e rifles sem coice.

Espingarda: Qualquer tipo de arma de cano longo de *alma lisa* que dispara vários projéteis (dardos, balas de chumbo, etc.).

Lançador de Granadas (LG): Qualquer arma pequena de calibre longo e propulsão reduzida que dispara um projétil explosivo, como lançadores de granadas com cano inferior, pistola sinalizadora e "aranhas" de alta tecnologia.

Metralhadora Leve (ML): Qualquer tipo de metralhadora disparada a partir de um telhado ou suporte com dois apoios.

Metralhadora de Mão (MM): Todos os tipos de armas curtas e automáticas que disparam munição com calibre de pistola, incluindo pistolas-metralhadoras.

Mosquete: Qualquer tipo de arma longa sem raias (normalmente, mas não sempre, uma arma que utiliza pólvora como munição) que dispara um projétil sólido.

Rifle: Qualquer tipo de arma longa com *rifle* — rifle de assalto, de caça, de precisão, etc. — que dispara um projétil sólido.

Pistola: Todos os tipos de armas manuseáveis, incluindo pistolas "*derringer*", sprays de pimenta, revólveres e automáticas, mas *não* pistolas-metralhadoras.

A maioria dessas especializações está condicionada umas às outras com um valor pré-definido igual a NH-2 (-4 para LG, Arma Girofoguete ou ALA). As armas de cada especialização variam de acordo com o NT. Por exemplo, Armas (Rifle) abrange armas de fogo municiadas pela boca no NT4, alavancas no NT5 e autocarregadores em NT6+. A *munição* também varia de acordo com o NT, desde pólvora até balas independentes no NT4, compartimentos de pólvora que não causa fumaça no NT6 e células de energia e pedaços metálicos para as armas eletromagnéticas do NT9+.

A Familiaridade é essencial aqui. Armas (Rifle) abrange tanto os rifles de 12,7 mm com alavanca lateral e disparo à distância quanto os rifles de assalto de 5,56 mm. No entanto, para mudar de um para outro, o personagem sofrerá uma penalidade de -2 de acordo com o tipo de arma (12,7 mm a 5,56 mm), -2 de acordo com o tipo de ação de recarga (alavanca lateral ou autocarregador) e -2 de acordo com o tipo de coronha (suporte com duas pernas ou manual), totalizando -6 até que se familiarize com todas as diferenças entre esses itens.

Modificadores: Todos os modificadores de combate à distância aplicáveis; -2 para uma ação de recarga (ex.: automática quando se está acostumado com um revólver) ou coronha (ex.: uma arma antitanques que deve ser apoiada no ombro do atacante quando se está

acostumado com um suporte com duas pernas) desconhecida ou para uma arma não familiar de um tipo conhecido (ex.: um rifle 5,56 mm quando se está acostumado com um rifle 7,62 mm); -4 ou mais para uma arma em más condições.

Armas de Haste

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Feixes e Armas de Fogo. Pré-definida como Maquinista-5 em NT5+.

Armas Pesadas: Todas as armas utilizadas com as perícias Artilharia e Canhoneiro.

Blindagem de Veículos: Todos os tipos de blindagem de veículos.

Blindagem Individual: Todos os tipos de blindagem pessoal sem sistemas elétricos (mas *não* escudos). Também tem valor pré-definido de Ferreiro (Bronze)-3 em NT1, Ferreiro (Ferro)-3 em NT2-4 e Maquinista-3 em NT5+.

Armeiro/NT†

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Engenharia (mesma)-4.

Essa é a habilidade de construir, modificar e consertar uma classe específica de armas ou armaduras (ela não inclui a habilidade de desenvolver armas; para isso, veja *Engenharia,* pág. 197). Um sucesso no teste de habilidade permite que o personagem descubra qual o problema, se ele não for óbvio; um segundo sucesso permite que ele o conserte. O tempo necessário para realizar esta tarefa fica a cargo do Mestre.

Um armeiro *deve* se especializar em um ou mais dos seguintes campos:

Armas de Combate Corpo a Corpo: Qualquer arma utilizada como Armas de Combate Corpo a Corpo ou Arma de Arremesso, bem como todos os tipos de escudos. Pré-definida como Ferreiro (Bronze)-3 em NT1, Ferreiro (Ferro)-3 em NT2 a 4 e Maquinista-3 em NT5+.

Armas de Projétil: Todos os tipos de armas de projétil portáteis que não utilizam pólvora arcos, bestas, fundas, etc.

Armas Pequenas: Todas as armas utilizadas com as perícias Armas de

Escudos de Força: Qualquer tipo de defletor ou campo de força, seja ele pessoal ou veicular. Isso é equivalente à perícia Conserto de Equipamento Eletrônico (Escudos de Força).

Trajes de Combate: Todos os tipos de trajes com sistemas elétricos, incluindo o armamento embutido.

A maioria das especializações difere das outras com um valor pré-definido de NH-4, mas acima de NT4, não existe valor pré-definido entre as perícias de Armeiro especializado em armaduras e Armeiro especializado em armas. As tecnologias cobertas por cada especialização variam de acordo com o NT. Por exemplo, Armeiro (Armas Pequenas) abrange as armas pequenas de pólvora negra em NT4, armas pequenas que utilizam cartuchos em NT6, armas "inteligentes" de infantaria em NT8 e armas portáteis de feixes em NT10.

O Mestre deve impor penalidades rigorosas para a falta de familiaridade. Armeiro/NT10 (Armas Pequenas) pode abranger tanto as armas de feixe quanto os lança-mísseis eletromagnéticos portáteis, mas para mudar de uma para outra, o NH sofre uma penalidade de -2 até o personagem se familiarizar com todas as diferenças entre elas.

Modificadores: -2 se o personagem não estiver familiarizado com a arma (ex.: quando o PdJ tem de usar uma armadura de placas, mesmo estando familiarizado com armaduras de cota de malha); modificadores de equipamento (pág. 345).

Arqueiro Zen

IQ/Muito Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Pré-requisitos: Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas; Arco com NH18+ e Meditação.

Esta perícia permite que o personagem atinja alvos distantes com facilidade utilizando um arco. No caso de um sucesso, some as penalidades de tamanho e velocidade/distância e, em seguida, divida o resultado por três (arredondado para baixo).

Modificadores: -10 se for usada instantaneamente, cai para -5 depois de 1 turno de concentração, -4 depois de 2 turnos, -3 depois de 4 turnos, -2 depois de 8 turnos, -1 depois de 16 turnos e sem penalidade depois de 32 turnos.

Arqueologia

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6.

Esse é o estudo das civilizações antigas. Um arqueólogo se sente em casa com escavações, cacos de louça, inscrições, etc. Com um sucesso, um arqueólogo é capaz de responder perguntas sobre história antiga, identificar artefatos, idiomas mortos,, etc. Às vezes, um arqueólogo descobre informações relacionadas com o ocultismo (ex.: Segredos Antigos e Coisas que Não Estão Destinadas ao Conhecimento Humano).

Arquitetura/NT

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Engenharia (Civil)-4.

Esta é a perícia usada para projetar edifícios e deduzir a forma dos edifícios a partir de sua função (e vice-versa). Um sucesso em um teste de Arquitetura permite tirar conclusões sobre um edifício desconhecido, encontrar um aposento ou passagem secreta, etc.

Modificadores: -2 se o edifício for de um tipo desconhecido; -5 se for alienígena.

Arremedo†

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6, entre outras.

Essa é a habilidade de imitar vozes. A vantagem Voz Melodiosa (pág. 100) concede um bônus de 2 nesta perícia. O personagem *deve se especializar:*

Chamados dos Pássaros: Permite reproduzir os assobios, trinados e outros sons emitidos pelos pássaros. De resto, essa especialização funciona da mesma maneira que Sons de Animais. *Pré-definido:* Naturalista-6.

Fala: Permite imitar sons vocálicos. Isso não possibilita uma conversação em um idioma estrangeiro. No entanto, se o PdJ já o tiver ouvido, será capaz de reproduzir um *som* semelhante. Se estiver tentando imitar uma pessoa específica, realize um teste com uma penalidade de -3. Trate esse teste como uma Disputa Rápida contra a IQ de qualquer um que conheça muito bem a pessoa imitada. *Pré-definido:* Dissimulação-6 ou Linguística-4.

Sons de Animais: Permite emular o rugido de um leão, o uivo de um lobo, o coaxar de um sapo, etc. O personagem consegue imitar os animais que emitem sons característicos. Faça um teste de habilidade para atrair animais do tipo imitado ou os predadores que normalmente os caçam se houver algum por perto. Para enganar *pessoas*, o personagem tem de vencer uma Disputa Rápida entre Arremedo e Naturalista-3 Percepção-6 do ouvinte. *Pré-definido:* Naturalista-6.

Sons de Animais e Chamados dos Pássaros têm um valor pré-definido igual ao NH uma da outra -6. Não há um valor pré-definido entre essas especializações e a Fala.

Observe que não haverá necessidade de aprender esta perícia se o personagem tiver a vantagem Arremedo (pág. 42).

Arremessador de Lança

DX/Média

Pré-definido: DX-5 ou Arma de Arremesso (Lança)-4.

Essa é a habilidade no uso do arremessador de lança: uma vara longa e chata com um entalhe ou uma alça em uma das pontas. Ela aumenta a força com que um dardo, ou outra arma similar, é arremessado. É necessário um turno para colocar a lança no arremessador depois que ambos estão à mão e preparados.

Modificadores: -5 em lugares apertados (precisa de um espaço aéreo vazio de pelo menos 2 metros).

Arremesso

DX/Média

Pré-definido: DX-3 ou Soltar-4.

Essa é a habilidade de arremessar qualquer objeto pequeno e relativamente liso que cabe na palma da mão. Entre os exemplos, incluem-se bolas de beisebol, granadas de mão e pedras (bumerangues, dardos, facas, etc., exigem uma perícia especial; veja *Arma de Arremesso*, pág. 176). Faça um teste de habilidade para atingir o alvo. Além disso, se o NH do personagem nesta perícia for igual a DX+1, adicione um bônus de 1 à ST quando estiver calculando a distância de arremesso (mas *não* o dano). Some +2 à ST se o NH em Arremesso for maior ou igual a DX+2.

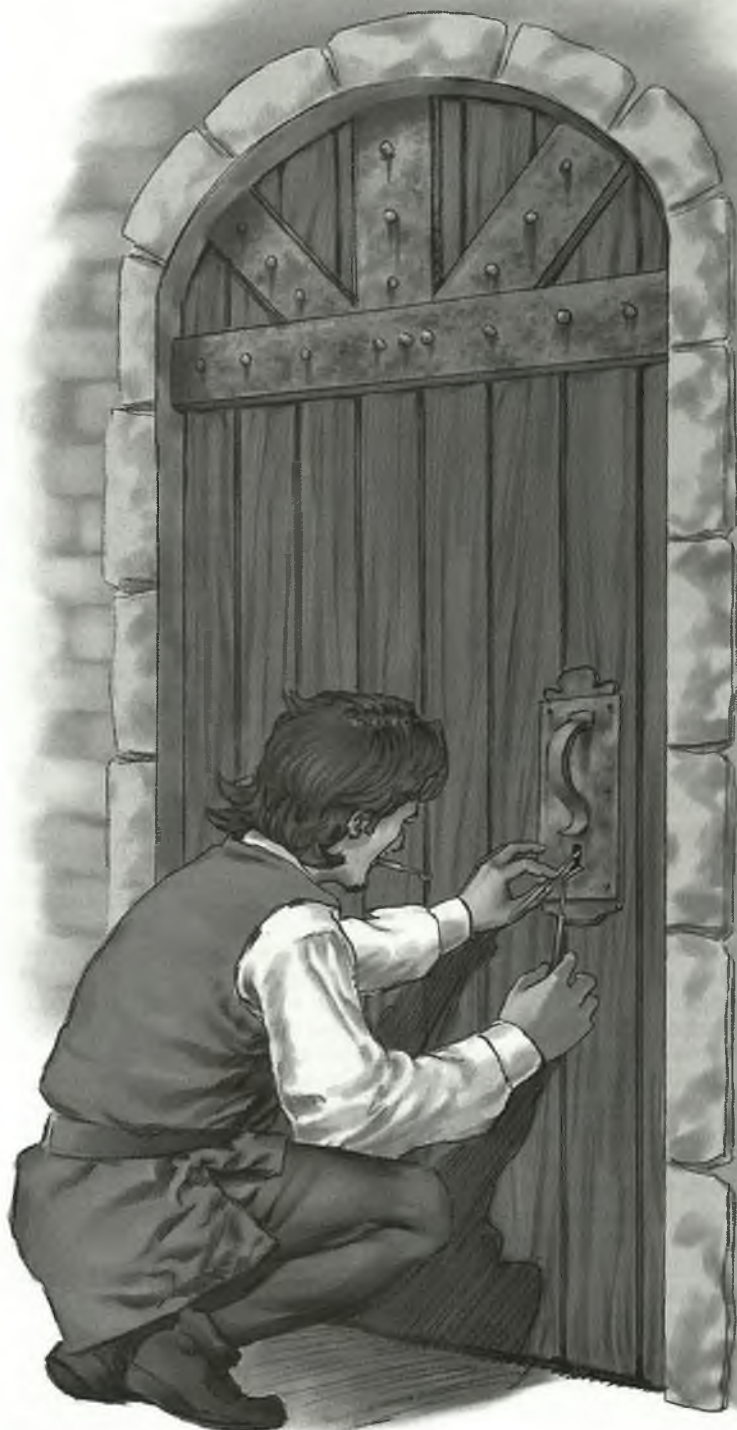
Se o personagem não tiver esta perícia, jogue contra o valor pré-definido quando tentar atingir um alvo específico ou contra DX *total* para tentar atingir uma área com um voleio.

Arrombamento/NT

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5.

Essa é a habilidade de abrir fechaduras, cadeados e cofres sem ter a chave ou a combinação. Cada tentativa exige 1 minuto. Se o personagem obtiver um sucesso e abrir o cadeado/fechadu-

ra, cada ponto da margem de sucesso diminuirá 5 segundos do tempo gasto (cofre e desafios similares podem exigir mais tempo, a critério do Mestre).

Observe que se a fechadura tiver uma armadilha ou alarme ligado a ela, será necessário um teste de Armadilhas para ver se o personagem consegue evitá-la.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345); -5 se o PdJ estiver se orientando pelo tato (ex.: em escuridão total). O conhecimento de informações confidenciais resulta em um bônus (a critério do Mestre). Se ele exigir um teste baseado em *DX* (para trabalhar com um mecanismo particularmente delicado, por exemplo), é possível aplicar os modificadores devidos à Destreza Manual Elevada (pág. 53) ou Atrapalhado (pág. 123).

Arte da Invisibilidade

IQ/Muito Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Pré-requisitos como Treinado por um Mestre e tanto Hipnotismo quanto Furtividade com 14+

Esta é a perícia lendária, geralmente atribuída aos ninjas e outros Mestres das artes marciais, de ser capaz de permanecer imóvel em campo aberto sem ser visto. É necessário um segundo de concentração para ativá-la. Depois disso, faça uma Disputa Rápida por *segundo:* a Arte da Invisibilidade do personagem *vs.* o teste de Visão de cada pessoa capaz de enxergá-lo.

Os observadores deverão aplicar a penalidade atual de escuridão a seu teste de Visão. Uma testemunha que estiver se concentrando em outra coisa ou estiver distraído sofre uma penalidade de -3; quem estiver procurando intrusos receberá um bônus de +3. Se alguém vir o personagem e chamar a atenção de todos gritando e apontando em sua direção, aqueles que acreditarem no aviso receberão um bônus igual +3 no *próximo* teste.

Se o personagem vencer, essa pessoa não conseguirá vê-lo durante um segundo. Caso contrário ele será visto normalmente. Depois que alguém perceber sua presença, esse indivíduo não será mais afetado por esta perícia até que o personagem consiga desaparecer de alguma forma (o que pode ser tão fácil quanto esconder-se nas sombras) depois do que ele pode tentar outra Disputa.

Observe que esta perícia não é útil em combate, pois, se atacar *qualquer* pessoa, o personagem tornar-se-á imediatamente visível a *todos*!

Modificadores: +3 se o PdJ utilizar uma bomba de fumaça ou granada de luz antes de tentar fazer o teste (o personagem dará a impressão de que está desaparecendo em meio a uma nuvem de fumaça). Seu deslocamento modificará seu teste de habilidade, em vez dos testes de Visão dos observadores: não haverá modificador se o PdJ permanecer imóvel (Deslocamento 0), -1 caso ele se mova vagarosamente (Deslocamento 1), -2 caso se mova rapidamente (Deslocamento 2) ou -5 caso esteja correndo (Deslocamento 3 +). Se permanecer perfeitamente imóvel (necessário um teste de Controle da Respiração ou Meditação), ele receberá um bônus de 1.

Arte do Arremesso

DX/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Pré-requisitos: Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas.

Essa é a habilidade cinematográfica de arremessar qualquer coisa que o personagem seja capaz de erguer: facas, bolas de arremesso, televisões... *Qualquer coisa*! Faça um teste de habilidade para atingir o alvo. Além disso, se o personagem tiver NH igual a DX nesta perícia, adicione um bônus de 1 à ST quando estiver calculando a distância de arremesso e +1 *por dado* de dano com armas arremessadas. Esses bônus aumentarão para +2 se o NH for maior ou igual a DX+1 do PdJ em Arte do Arremesso. Se ele for um Mestre de Armas, esse bônus *substituirá* o bônus de dano usual para aquela arma.

O personagem pode utilizar os objetos que ele arremessa como armas improvisadas. Trate garfos, facas de cozinha e outros objetos longos e afiados como adagas. Objetos pequenos e rombos causam GdP+1 pontos de dano por contusão. Lápis causam GdP+3 pontos de dano por perfuração e as cartas de baralho causam GdP-1 pontos de dano por corte.

A Arte do Arremesso permite que o personagem atire qualquer coisa coberta pelas perícias Arremesso e Arma de Arremesso. Se tiver Arte do Arremesso, o personagem não precisa dessas outras perícias.

Arte Erótica

DX/Média

Pré-definido: DX-5 ou Acrobacia-5.

Representa um conhecimento geral de técnicas sexuais avançadas. Os testes baseados em IQ, HT ou até mesmo ST são comuns. Os efeitos exatos desta perícia ficam a cargo do Mestre.

Modificadores: +3 para Flexibilidade ou +5 para Ultraflexibilidade das Juntas (pág. 61); -3 se tiver Incapaz de Sentir Prazr (pág. 145).

Arte ou Esporte de Combate

DX/Variável

Pré-definido: Especial.

O jogador pode optar por aprender a maioria das perícias de combate em formas não-letais a fim de participar de apresentações (Artes de Combate) ou competições (Esportes de Combate).

As Artes de Combate enfatizam os movimentos graciosos e as posturas perfeitas. Como têm um valor pré-definido em função das perícias letais de combate, estas perícias representam escolhas lógicas para os Pacifistas que desejam adquirir *algum tipo* de habilidade de combate.

Os Esportes de Combate se concentram na velocidade dos movimentos e em ataques que não causam dano. Um fracasso indica um erro que pode desqualificar o personagem de um torneio. O PdJ pode fazer um teste baseado em IQ contra Esportes de Combate para se lembrar das regras *básicas* do torneio. Mas, se quiser se tornar um juiz ou árbitro qualificado, ele tem de aprender a perícia Jogos de Entretenimento (pág. 204).

As perícias de Arte ou Esporte de Combate são baseadas em DX e têm o mesmo grau de dificuldade e valores pré-definidos que as perícias de combate correspondentes. O valor pré-definido de uma perícia de combate, sua forma artística e sua forma esportiva é igual ao NH de qualquer outra das formas -3. Por exemplo, Artes com Bastão e Esportes com Bastão são perícias DX/M que têm valor pré-definido igual a DX-5, assim como a perícia Bastão (pág. 176). Um lutador com Bastão 15 tem 12 como valor pré-definido em Artes com Bastão e Esportes com Bastão, enquanto que um atleta com Esportes com Bastão 15 tem NH pré-definido em Bastão e em Artes com Bastão igual a 12.

Artilharia/NT†

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5.

Essa é a habilidade de utilizar uma arma pesada, como um lançador ou canhão curto, para tiro *indireto*, ou seja, atingir uma área utilizando o arco balístico ou outro trajeto similar. No caso de fogo direto, utilize a perícia Canhoneiro (pág. 185). Faça um teste contra a perícia Artilharia para atingir o alvo.

Os indivíduos responsáveis pelo recarregamento das armas podem fazer testes de Artilharia com base em ST para melhorar a cadência de tiro de certas armas pesadas operadas por uma equipe. Para maiores detalhes, veja a descrição da arma.

É *obrigatório* se especializar em um tipo de arma. As especializações disponíveis variam de acordo com o NT, mas incluem uma ou mais das seguintes opções:

Armas de Feixe: Qualquer tipo de arma de energia pesada que possa ser disparada da órbita espacial, ricocheteada contra um espelho ou utilizada contra alvos que o personagem não consegue ver.

Bombas: Todos os tipos de munição em queda livre que não dependem de um impulso para serem acionadas.

Canhão: Qualquer tipo de arma de projétil pesado bombarda, canhão curto, arma naval, etc.

Catapulta: Qualquer arma mecânica de cerco de fogo indireto. Como a catapulta.

Míssil Guiado: Qualquer tipo de míssil pré-direcionado ou pilotado remotamente.

Torpedos: Qualquer tipo de projétil submarino.

Não existe valor pré-definido entre as especializações. Algumas delas (ex.: torpedos) cobrem armas que têm pouca ou nenhuma semelhança com a artilharia de verdade. Artilharia é uma perícia única pelo simples fato de que todas as armas abrangidas usam as mesmas regras.

As armas cobertas por cada especialização variam de acordo com o NT. Por exemplo, Artilharia (Canhão) cobriria bombardas primitivas de NT3, canhões de bronze de NT4, morteiros de retrocarga de NT6 e os lança-mísseis eletromagnéticos orbitais de NT9+.

A familiaridade é crucial! Artilharia (Canhão) cobre tanto os morteiros de 81 mm da infantaria quanto os canhões navais de 406 mm, mas mudar de uma para outra deixa o personagem sujeito as seguintes penalidades: -2 pelo tipo de arma (81 mm x 406 mm), -2 pelo controle de fogo (localização visual x centro de direcionamento do fogo) e -2 pelo tipo de apoio do atirador (bipé x torre naval), totalizando -6 até o personagem se familiarizar com todas as diferenças.

Observe que a perícia Observador Avançado (pág. 213) costuma ser necessária para estabelecer os alvos a serem atingidos com a perícia Artilharia.

Modificadores: Todos os modificadores de combate relevantes; -2 no caso de um sistema de controle de fogo (ex.: coordenadas em um mapa quando se está acostumado com imagens de satélite) ou montagem (ex.: uma torre naval quando se está acostumado com armas fixas) com os quais o personagem não está familiarizado ou no caso de uma arma de um tipo conhecido com a qual o personagem ainda não está familiarizado (ex.: 155 mm quando se está acostumado com 203 mm); -4 ou mais no caso de uma arma em más condições.

Artista†

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6.

Esta perícia representa o talento para uma arte visual. Um sucesso no teste indica que o personagem fez um desenho bem semelhante à pessoa ou objeto escolhido ou pintou um quadro bom o suficiente para ser vendido (o Mestre não deveria permitir que o teste fosse feito contra um valor pré-definido). O Mestre é quem define o tempo necessário.

A perícia Artista se baseia em IQ, mas há muitas situações em que o Mestre poderia solicitar um teste baseado em DX. Nesse caso, os modificadores de Destreza Manual Elevada (pág. 53) ou Atrapalhado (pág. 123) deveriam ser aplicados. Em algumas situações mais raras, até mesmo um teste de Artista com base em ST poderia fazer sentido (ex.: quando se quer trabalhar com um material extremamente resistente).

É *obrigatório* se especializar em uma forma de arte. As mais comuns são:

Arte Corporal: Tatuagem, aplicação de piercings e escarificação. Essa especialização, junto com Pintura, seria suficiente para tatuagens de henna ou temporárias, mas para se realizar *cirurgias* plásticas, é preciso ter a perícia Cirurgia (pág. 188).

Caligrafia: Essa é a arte da escrita manual — bela e decorativa. O PdJ *não* tem de ser alfabetizado.

Cerâmica: A arte de trabalhar com várias formas de cerâmica, utilizando, principalmente, argila.

Decoração de Cena: A arte de criar cenários para uma peça teatral. *Pré-definido:* Arquitetura-3.

Decoração de Interiores: A arte de criar ambientes agradáveis pela escolha de pinturas, mobílias e acessórios apropriados. *Pré-definido:* Arquitetura-3.

Desenho: Todos os tipos de trabalhos em carvão, tinta, lápis de cor e grafite.

Escultura: A habilidade de moldar uma imagem tridimensional usando marfim, pedra, metal, etc.

Iluminuras: A arte de decorar o texto escrito com pinturas ou imagens em miniatura.

Ilusionismo: A arte de criar ilusões verossímeis ou evocativas. *Pré-requisitos:* algum tipo de habilidade para criar um ilusionismo mágico ou psíquico.

Marcenaria: todos os tipos de trabalho fino em madeira, como fabricação de móveis e entalhes decorativos. *Pré-definido:* Carpintaria-3.

Pintura: Todas as formas de pintura: em papel, tela, ou parede com qualquer tipo de material: têmpera, tinta a óleo ou substâncias mais exóticas (como sangue).

Caligrafia, Desenho, Iluminura e Pintura têm valores pré-definido igual ao NH de uma das outras -2 e Arte Corporal-4. Decoração de Interiores, Decoração de Cena e Marcenaria tem valor pré-definido igual ao NH de uma das outras -4. Todas as outras especializações citadas têm um valor pré-definido igual ao NH de uma das outras -6.

Um artista de qualquer tipo pode adquirir mais uma especialização *opcional* (pág. 169) em um técnica ou meio particular.

Muitas especializações de Artista são usadas para se ganhar a vida, em vez de criar arte de boa qualidade e algumas pessoas as consideram perícias "artesanais" e não "artísticas". Cabe ao jogador decidir se dará preferência à beleza, realismo ou funcionalidade de uma obra de arte.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345); -2 se o personagem não estiver familiarizado com o meio (ex.: têmpera quando se está acostumado a utilizar tinta a óleo); -5 se for difícil trabalhar com o material escolhido (ex.: mármore, para um escultor).

Assuntos Atuais/NT†

IQ/Fácil

Pré-definido: IQ-4 ou Pesquisa-4.

Essa é a habilidade de assimilar *rapidamente* tudo o que se qualificar como "notícia" em seu mundo e para relembrar essas informações quando necessário.

É *obrigatório se especializar* em uma das seguintes áreas:

Alta Cultura: Informações sobre galerias de arte, óperas, sinfonias e assim por diante.

Ciência & Tecnologia: Novas descobertas e invenções.

Cultura Popular: Paradas musicais, o que está na moda, os produtos mais vendidos, entre outras coisas.

Esportes: Os resultados de jogos recentes, os nomes dos atletas, etc.

Manchetes: Normalmente notícias *ruins*, como assassinatos, epidemias e guerras.

Negócios: Taxas de câmbio, performance de investimento, etc.

Pessoas: Fofocas sobre celebridades, chefes de estado e outras pessoas influentes.

Política: Os resultados das eleições, tratados internacionais, etc.

Regional: Notícias de todos os tipos sobre uma região específica (a sua escolha). Esse é o típico "folhetim de cidade pequena" em NTs baixos.

Viagem: Os locais mais frequentados do ano e os preços desses roteiros.

O valor pré-definido dessas especializações é igual ao NH de qualquer uma das outras -4. É difícil se especializar em um tipo de notícia sem aprender algo sobre todas as outras.

No caso de um sucesso num teste de Assuntos Atuais, o Mestre informa ao PdJ todas as notícias relevantes à sua especialização e que estejam relacionadas com o desenrolar da aventura (possivelmente incluindo pistas, se o teste tiver um bom resultado) ou

concede um pequeno bônus em um teste de habilidade (ex.: um sucesso em Assuntos Atuais (Esportes) poderia resultar em um bônus de +1 na perícia Jogos de Azar quando se estiver fazendo uma aposta sobre uma luta de boxe).

Modificadores: -1 por *dia* em que não for possível ter acesso às notícias atuais; -3 se o PdJ tiver apenas uma fonte de informação; +1 ou mais para acesso "interno" a notícias (inscrever-se em um serviço on-line comum vale +1, enquanto que um emprego em uma agência, como a CIA por exemplo, concede um bônus de +3 ou mais).

Astronomia/NT

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6.
Pré-requisito: Matemática (Aplicada).

Esse é o estudo das estrelas e outros corpos siderais. Um astrônomo é capaz de responder questões relacionadas ao Sol, aos planetas do sistema solar e assim por diante. Um amador capaz de localizar estrelas e usar um telescópio, mas incapaz de realizar os cálculos envolvidos, tem uma especialização *opcional* (pág. 169): Astronomia (Observacional). Essa especialização *não* exige nenhum conhecimento de Matemática como pré-requisito.

Ataque Inato†

DX/Fácil

Pré-definido: DX-4

Esta perícia representa uma habilidade muito grande em um ataque à distância "embutido": sopro de fogo, flechas de energia, etc. Aprenda-a para aumentar sua chances de acertar o alvo com uma Atribulação (pág. 44), Retenção (pág. 85), Ataque Inato (pág. 42), jatos e mísseis mágicos e ataques similares que se originarem do *personagem*, em vez de uma arma em suas mãos. Faça um teste de habilidade para acertar o alvo.

É *obrigatório se especializar* em uma das seguintes opções:

Feixe: Uma explosão de energia, jato mágico, etc., que sai das mãos. Para usar essa perícia, é necessário estar com pelo menos uma das mãos livre (embora não necessariamente *vazia*).

Olhar: Um ataque emitido pelos olhos visão de calor, um olhar petrificante, etc. Para usar essa perícia, o PdJ não pode estar com os olhos vendados e tem *de* ficar de frente para a vítima.

Projétil: Qualquer projétil sólido ou virote de energia pseudosólido (ex.: a mágica Bola de Fogo) que sai das mãos. Para usar essa perícia, é necessário estar com pelo menos uma das mãos livre (embora não necessariamente *vazia*).

Sopro: Qualquer ataque emitido pela boca, como o sopro de um dragão ou cuspe ácido. Para usar essa perícia, o PdJ não pode estar amordaçado e tem *de* ficar de frente para a vítima.

Essas especializações têm um valor pré-definido igual ao NH de qualquer outra -2.

O personagem usa a perícia para direcionar seu ataque e não para ativá-lo; portanto, restrições como a impossibilidade de ser amordaçado se aplicam estritamente à sua habilidade de realizar ataques à distância. Se o personagem for capaz de ativar sua habilidade enquanto está preso, não será necessário nenhum teste de habilidade para atacar o quem o prender.

Esta perícia pode ser utilizada somente para ataques à distância. Recorra a Briga (pág. 185) para aumentam suas chances com habilidades que exigem contato.

Atuação

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, Dissimulação-2 ou Oratória-2.

Essa é a habilidade de atuar num palco ou na tela. Ela é diferente de Dissimulação pelo fato de se estar tentando impressionar e entreter pessoas, mas não necessariamente *enganá-las*. Se for estudada formalmente, ela inclui também o conhecimento esperado de um ator profissional de sua cultura e nível tecnológico (direção de cena, relação entre ator/agente/produtor, etc.).

Modificadores: +2 para Voz Melodiosa (pág. 100): -1 a -4 para Timidez (pág. 159); -2 para Gagueira (pág. 143).

Auto-Hipnose

Vontade/Difícil

Pré-definido: Meditação-4.

Esta perícia permite que o personagem acesse suas reservas de força ao entrar num estado semelhante ao transe. É necessário um período de concentração de (20-NH) segundos (mínimo de um segundo). O personagem não pode falar nem se mover durante o processo de entrada no estado de transe. Um sucesso num teste de habilidade permite tomar uma das seguintes atitudes:

Anular Dor/Fadiga: Cancela os efeitos negativos de ter o número de PV ou PF reduzido a menos de 1/3 da quantidade inicial (mas *não* o cansaço ou as lesões em si). Esse teste sofre uma penalidade de -4 e só é permitido fazer uma tentativa por hora.

Aumentar a Vontade: A Vontade do PdJ recebe um bônus de +2 (+5 no caso de um sucesso decisivo) durante uma hora. Isso se aplica a todas as tentativas de resistir a interrogatórios, tortura ou ataque mágico ou psíquico. Esse teste sofre uma penalidade de -2.

Melhorar Concentração: O PdJ recebe um bônus de +2 para realizar uma tarefa mental específica e demorada (ex.: decifrar um código ou desenvolver um programa de computador), mas sofre uma penalidade de -2 em todos os testes de habilidade, Percepção e IQ não relacionadas com a tarefa. A tarefa deve ser relativamente passiva e realizada em um lugar tranquilo (biblioteca, laboratório, monastério ou local ermo).

Bastão

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Besta

DX/Fácil

Pré-definido: DX-4.

Esta é a perícia no uso de bestas, incluindo as bestas de balas, de pedras, de repetição ou as bestas compostas de alta tecnologia.

Bioengenharia/NT†

IQ/Difícil

Pré-definido: Biologia-5.

Essa é a habilidade usada na criação de organismos vivos com características específicas ou de produtos biotecnológicos. É *obrigatória* uma especialização em:

Clonagem: A criação e desenvolvimento de clones.

Engenharia Genética: A manipulação e modificação dos genes.

Engenharia de Tecidos: A fabricação de órgãos e tecidos.

O valor pré-definido dessas especializações é igual ao NH de qualquer uma das outras -4.

Biologia/NT†

IQ/Muito Difícil

Pré-definido: IQ-6 ou Naturalista-6.

Esse é o estudo científico da estrutura, comportamento e habitat dos organismos. É *obrigatório se especializar* na vida de um determinado tipo de planeta (v. o quadro). Se não for especificado um tipo de planeta, será assumido o tipo do planeta natal do personagem. O valor pré-definido em IQ se aplica apenas ao tipo de planeta em que o PdJ cresceu. O valor pré-definido em qualquer uma das várias especializações é igual ao NH de qualquer outra-4.

Em NT6+, a maioria dos biólogos também tem uma especialização *opcional* (pág. 169). As opções mais comuns são: a bioquímica (o estudo das reações químicas que mantêm a vida), botânica (o estudo das plantas), ecologia (o estudo dos ecossistemas), genética (o estudo da hereditariedade e dos genomas), biologia marinha (o estudo da vida marinha), microbiologia (o estudos dos organismos microscópicos) e zoologia (o estudo dos animais). No entanto, é possível adquirir especializações mais obscuras.

Bloqueio Mental

Vontade/Média

Pré-definido: Vontade-5 ou Meditação-5.

Essa habilidade permite erguer um bloqueio mental contra tentativas psíquicas ou mágicas de ouvir seus pensamentos e emoções. As técnicas envolvidas para causar o bloqueio são totalmente mundanas (cálculos matemáticos complicados ou repetição constante de poemas, por exemplo). Com treino suficiente, *qualquer um* é capaz de aprender esta perícia.

Para manter o bloqueio, o personagem tem de fazer um teste de habilidade a cada minuto. Em situações de combate ou pressão emocional, será necessário fazer esse mesmo teste a cada *segundo*.

Em caso de sucesso, todos aqueles que tentarem ler sua mente terão de *vencer* uma Disputa Rápida entre a habilidade de leitura da mente e o NH em Bloqueio Mental. Do contrário, o espreitador não conseguirá nada de útil. No entanto, caso sofra uma falha crítica nesse teste, o personagem pensará exatamente naquilo que seu inimigo está tentando descobrir. Em detalhes!

Bloqueio Mental funciona apenas contra *leitura da mente*, não contra controle mental ou outros ataques mentais. Se o PdJ tiver um escudo mental sobrenatural, esta perícia funcionará como uma última defesa, pois apenas sondas que conseguirem vencer suas defesas mágicas ou psíquicas e atingir sua mente encontrarão o bloqueio.

Modificadores: +2 se o PdJ não estiver fazendo nada além de se concentrar no bloqueio; -3 se ele estiver mental ou fisicamente atordoado; -2 ou pior para esconder emoções, em vez de pensamentos, dependendo da intensidade (a critério do Mestre). É muito difícil esconder as próprias emoções ao mesmo tempo em que estamos tentando escapar do nosso maior inimigo.

Boemia

HT/Fácil

Pré-definido: HT-4.

Esta é a perícia de socializar, festejar, etc. Um sucesso em um teste de Boemia nas circunstâncias corretas concede um bônus de +2 num pedido de ajuda ou informação, ou apenas no teste de reação. Um fracasso indica que, de alguma maneira, o personagem cometeu uma gafe; neste caso ele sofre uma penalidade de -2 em qualquer teste de reação feito por seus companheiros de boemia. Se o PdJ bebe em lugares impróprios, um fracasso pode acarretar outras situações de perigo.

Modificadores: Até +3 por pagar bebida ou outras diversões para os seus companheiros de farra; -3 se for Incapaz de Sentir Prazr (pág. 145); -3 no caso de Pouca Empatia (pág. 153); -1 a -4 pela Timidez (pág. 159).

Boleadeira

DX/Média

Pré-definido: Nenhum.

Esta é a perícia no lançamento de *boleadeiras* (uma tira de couro com dois ou mais pesos atados nas pontas). São usadas principalmente para deter os animais de rebanho ou para caçar pequenos animais selvagens. Podem também ser usadas em combate para estrangular oponentes. V. as regras de uso das boleadeiras na seção *Armas Especiais de Combate à Distância* (pág. 410).

Boxe

DX/Média

Pré-definido: Nenhuma

Esta é a perícia usada para dar socos após um treinamento intensivo. Faça um teste contra Boxe para acertar o soco. Esta perícia não aprimora sua habilidade de chute. Para isso, use Briga (pág. 185) ou Caratê (pág. 186).

O Boxe aumenta o dano causado: se o PdJ tiver um NH igual a DX+1, adicione um bônus de +1 para *cada dado* de

Tipos de Planetas

Biologia, Geologia (pág. 184) e Metereologia (pág. 211) *exigem* que o personagem se especialize em um "tipo de planeta", como acontece com a especialização "Física" Geografia (pág. 201). Se nenhuma for especificada, assumi-se o tipo do planeta nativo do personagem. Logo, se a campanha estiver ambientada apenas em seu mundo natal, economize na planilha escrevendo apenas "Geologia", "Biologia", etc. Para fins de jogo, o *GURPS* divide os planetas em seis grandes categorias:

Anões de Gelo: Cometas e luas pequenas formadas quase completamente por neve ou gelo. *Telúricos:* Basicamente, todos os mundos habitáveis e semelhantes à Terra.

Gigantes Gasosos: Planetas como Júpiter/Urano.

Planetas Gélidos: Mundos rochosos cobertos por um "oceano" congelado.

Planetas Rochosos: A maioria das luas, asteroides, etc.

Similares à Terra: Essencialmente todos os planetas habitáveis.

Terrestre Hostil: Planetas como Vênus.

Exceto quando mencionado o contrário, o valor pré-definido de todas as especializações em tipos de planetas de uma determinada perícia é igual ao NH de qualquer outra -4.

dano básico quando estiver calculando o dano causado pelo soco. Adicione um bônus de +2 por dado se o NH do PdJ em Boxe for igual a DX+2 ou melhor. Esses cálculos devem ser feitos antes e anotados na planilha de personagem.

Quando o personagem defende com as mãos nuas, esta perícia permite que ele apare dois ataques *diferentes* por turno, um com cada mão. O valor de Aparar é igual a (NH/2) + 3, arredondado para baixo. As manobras Aparar do Boxe estão sujeitas a uma penalidade de -2 contra chutes e de -3 contra armas que não produzem ataques GdP. O Boxe também concede um bônus de recuo ampliado quando o personagem realiza a manobra Aparar; v. *Retirada* (pág. 377). Para mais informações sobre a manobra Aparar com as mãos nuas, veja *Aparar Desarmado* (pág. 376).

Briga

DX/Fácil

Pré-definido: Nenhum.

Esta é a perícia nada científica de combate desarmado. Faça um teste de Briga sempre que atacar o adversário com um soco ou de Briga-2 quando o fizer com um chute. Esta perícia também pode substituir a DX quando o PdJ atacar com os dentes, garras, chifres ou outras "armas naturais".

A perícia Briga aumenta o dano causado: se a perícia do PdJ tiver nível maior ou igual a DX+2, adicione um bônus de +1 *para cada dado* de dano básico quando estiver calculando o dano causado pelos ataques de Briga — socos, chutes, arranhões, mordidas, etc. Calcule o dano antes de começar a jogar e anote-o na planilha de personagem.

Briga inclui a habilidade de utilizar o cassetete. Um ataque desse tipo é considerado um soco que acrescenta um bônus de +1 ao dano causado.

Quando o personagem se defende com as mãos nuas, Briga permite que ele apare dois ataques *diferentes* por turno, um com cada mão. O valor de Aparar é igual a (NH/2) + 3, arredondado para baixo. As manobras Aparar de Briga sofrem uma penalidade de -3 contra armas que não usam ataques com GdP. Para maiores informações sobre a manobra Aparar com as mãos nuas, consulte *Aparar Desarmado* (pág. 376).

Caminhada

HT/Média

Pré-definido: HT-5

Esta perícia representa o treino para provas de resistência, caminhadas, marchas, etc. Inclui também o conhecimento de tipo de esforço que deve ser aplicado em diferentes condições e a melhor forma de carregar uma mochila. Faça um teste de Caminhada antes de cada marcha diária. Em caso de sucesso, aumente a distância percorrida em 20%. O Mestre pode permitir um bônus se o personagem tiver bons mapas e bons sapatos de caminhada, mas não por causa do terreno. Se um grupo estiver viajando junto, *todos* devem obter um sucesso no teste de Caminhada para conseguirem aumentar a distância v. *Caminhar* (pág. 352).

Camuflagem

IQ/Fácil

Pré-definido: IQ-4 ou Sobrevivência-2.

Esta é a perícia no uso de materiais naturais e/ou tecidos e pinturas especiais para se disfarçar e esconder a localização do personagem, seu equipamento, etc. Para perceber o alvo da camuflagem, um observador deve obter sucesso em uma Disputa Rápida entre Visão ou Observação (pág. 212) e a Camuflagem do personagem.

Dependendo das circunstâncias, a camuflagem pode esconder inteiramente seu objetivo ou apenas deixar indistinto o seu contorno, para torná-lo mais difícil de atingir (penalidade de -1 no NH do atacante). A Camuflagem não melhora seu teste de Furtividade, mas, se o personagem fracassar nesse teste estando camuflado, aqueles que o *ouvirem* ainda terão que ver através da camuflagem para poder *enxergá-lo*.

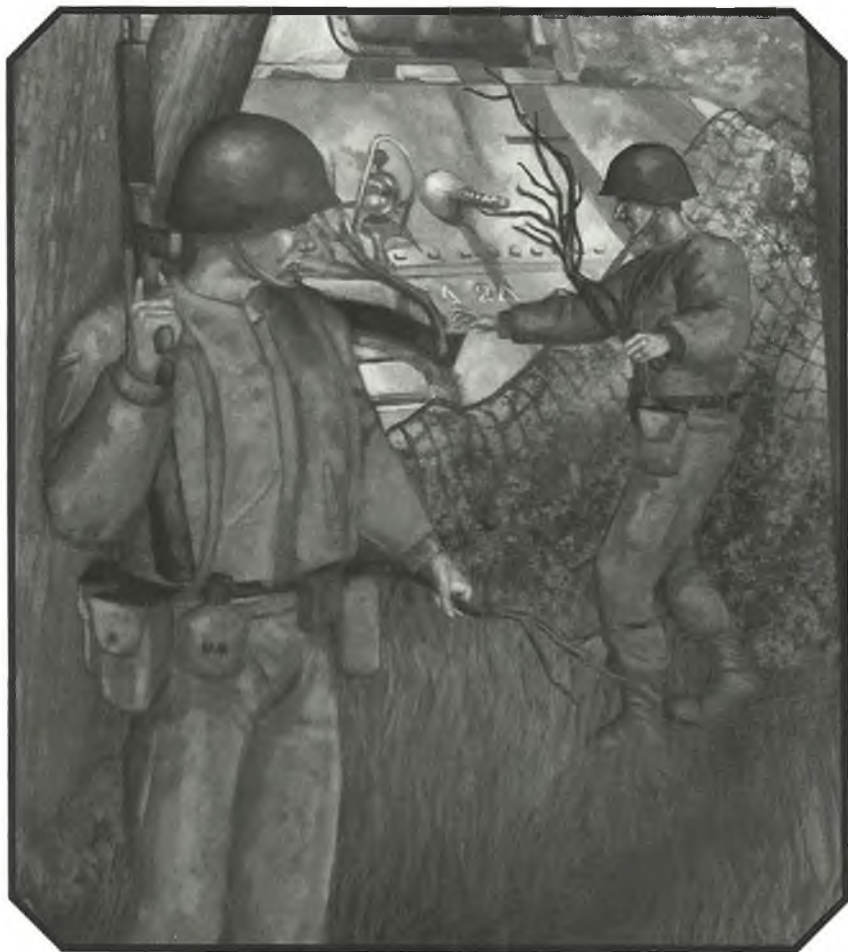
Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345). Aplique uma *penalidade* igual ao Modificador de Tamanho de um objeto grande (ex.: -5 no caso de um tanque com MT +5). Isso dificulta a camuflagem de objetos grandes, mas, não se esqueça de que a visão dos observadores afastados está sujeita a uma penalidade elevada por causa da distância — v. *Visão* (pág. 358).

Canhoneiro/NT†

DX/Fácil

Pré-definido: DX-4.

Esta é a perícia usada na operação de uma arma pesada, incluindo as armas montadas em um tripé ou veículo, fazer um ataque de *fogo direto*, isto é, apontar e disparar contra um alvo para o qual se tem uma linha de visão. No caso de fogo *indireto*, use a perícia Artilharia (pág. 181). Faça um teste contra a perícia Canhoneiro para acertar o alvo.

Faça um teste de habilidade baseado em IQ para realizar uma ação imediata (ex.: derrubar um bloqueio ou reiniciar um computador danificado) se a sua arma falhar. Os carregadores podem fazer testes

de habilidade baseados em ST para melhorar a cadência de tiro de certas armas operadas por uma equipe; para maiores detalhes veja as descrições individuais das armas.

O personagem *deve se especializar* por tipo de arma. As especializações disponíveis variam de acordo com o NT, mas incluem uma ou mais das seguintes armas:

Canhão: Qualquer tipo de arma que dispara um projétil pesado (ex.: o canhão principal de um tanque ou uma arma extremamente avançada embutida em uma nave espacial).

Catapulta: Qualquer grande lançador mecânico de virotes de fogo direto, como uma balista, por exemplo.

Feixe: Qualquer tipo de arma pesada que dispara energia direcionada: laser, feixes de partículas, etc.

Foguetes: Qualquer tipo de foguete de voo livre disparado a partir de uma base.

Metralhadora: Qualquer arma pesada de projétil capaz de disparar rajadas.

Essas especializações têm valor pré-definido igual ao NH de qualquer outra -4. As armas de cada especialização variam de acordo com o nível tecnológico. Por exemplo, Canhoneiro (Metralhadora) cobre as armas Gatling a manivela no NT5, as metralhadoras automáticas no NT6, os canhões automáticos no NT7 e as metralhadoras eletromagnéticas em NT9+.

A Familiaridade é essencial aqui. Canhoneiro/NT7 (Metralhadora) envolve tanto as metralhadoras montadas em um tripé quanto os canhões automáticos aéreos, porém, ao mudar de um para outro, o personagem sofrerá uma penalidade de -2 de acordo com o tipo de arma (metralhadora a canhão automático), -2 de acordo com o sistema de mira (campo aberto para HUD) e -2 de acordo com a montaria (tripé a fuselagem), totalizando -6 até que se familiarize com todas as diferenças entre esses itens.

Modificadores: Todos os tipos de modificadores aplicáveis de combate à distância; -2 para um sistema de mira (ex.: uma câmera quando se está acostumado com campos abertos) ou montaria (ex.: um tripé quando se está acostumado com uma torre) com a qual não esteja familiarizado ou para uma arma não familiar de um tipo conhecido (ex.: calibre .30 quando se está acostumado com calibre .50); -4 ou mais se a arma estiver em más condições.

Canto

HT/Fácil

Pré-definido: HT-4.

Essa é a habilidade de cantar de modo agradável. Um sucesso indica que a audiência gostou da canção.

Modificadores: Todos os de Idiomas (pág. 23) se o PdJ estiver cantando em um idioma estrangeiro; -2 se a audiência não entender o idioma em que ele está cantando; +2 se ele tiver a vantagem Voz Melodiosa (pág. 100); -2 se o PdJ tiver a desvantagem Gagueira (pág. 143).

Capa

DX/Média

Pré-definido: DX-5, Escudo (qualquer)-4 ou Rede-4.

Essa é a habilidade de usar um manto ou capa como uma arma. Ela cobre dois tipos de capa: uma "capa leve" que chega até a cintura (qualquer manto, capa ou casaco que pese menos do que 2,5 kg) e uma "capa pesada" que chega até os pés (qualquer capa que pese 2,5 kg ou mais).

Durante uma ofensiva, o personagem pode usar a capa para enredar um oponente — para maiores detalhes, consulte *Regras Especiais de Combate Corpo a Corpo* (pág. 402). Também é possível jogar a capa no rosto do oponente ou simplesmente usá-la para bloquear a visão (ambas contam como uma manobra Fintar).

Usada defensivamente, uma capa funciona de modo parecido ao escudo. Ela concede um bônus de Defesa (+1 se for leve e +2 se for pesado) e uma defesa Bloqueio igual a (NH/2) + 3, arredondado para baixo. No entanto, uma capa não é tão rígida quanto um escudo. Uma capa leve tem RD 1 apenas e 3 PV e uma capa pesado tem RD 1 e 5 PV.

Captação

Per/Fácil

Pré-definido: Percepção-4.

Essa é a habilidade de encontrar, recuperar ou improvisar objetos úteis que outros não são capazes de localizar. Cada tentativa leva uma hora. O personagem não precisa necessariamente roubar os itens encontrados — ele apenas os localiza (de algum modo) e depois os adquire da forma necessária. Observe que, se o personagem encontrar algum item que esteja "afixado" em algum outro local, ele provavelmente deve realizar outro teste de perícia para conseguir remover esse item.

Modificadores: Os que o Mestre achar necessários por causa da raridade do objeto procurado.

Caratê

DX/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Esta perícia representa qualquer treinamento em combate desarmado e não apenas a arte marcial de Okinawa. Faça um teste de Caratê para acertar o alvo com um soco (sem a penalidade de -4 pelo fato de estar usando a mão inábil), ou Caratê-2 para acertar um chute. O Caratê não pode ser usado para atacar com garras, presas, ou com um cassetete, por exemplo. Para isso, use Briga (pág. 185). No entanto, a perícia Caratê permite que o personagem realize vários ataques especiais; v. *Técnicas Especiais de Combate Desarmado* (pág. 403).

O Caratê aumenta a quantidade de dano: se o personagem tem NH em Caratê igual a DX, adicione um bônus de +1 *por dado de* dano básico do GdP quando for avaliar o dano causado por ataques de Caratê: socos, chutes, cotoveladas, etc. Acrescente +2 por dado se o personagem tiver NH em Caratê maior ou igual a DX+1. Calcule o dano com antecedência e anote o resultado na planilha de personagem.

Usando Caratê, é possível aparar dois ataques *diferentes* por turno, um com cada mão. O valor de Aparar é igual a (NH/2) + 3, arredondado para baixo. Essa manobra Aparar *não* sofre a penalidade usual de -3 por aparar uma arma com as mãos vazias, reduzindo enormemente as chances do personagem se ferir quando estiver se defendendo de um inimigo armado. Além disso, o Caratê concede um bônus ampliado de recuo quando o personagem estiver aparando; veja *Retirada* (pág. 377) para mais informações sobre se defende com as mãos vazias, v. *Aparar Desarmado* (pág. 376).

Para usar Caratê, a mão com a qual o personagem deseja atacar ou aparar tem de estar vazia (mas ele tem liberdade para usar manoplas pesadas, soqueira de metal, etc., para aumentar o dano). Como esta perícia depende muito do jogo de pernas, todos os ataques e manobras Aparar do Caratê sofrem uma penalidade igual ao nível de Carga. Por exemplo, uma Carga Pesada impõe uma penalidade de -3 para acertar o alvo ou aparar um ataque inimigo.

Carpintaria

IQ/Fácil

Pré-definido: IQ-4.

Esta é a perícia usada na fabricação de objetos e itens de madeira. Um sucesso permite a realização de uma hora de trabalho competente de carpintaria. Um fracasso indica que o resultado do trabalho foi ruim. O Mestre pode exigir testes de Carpintaria baseados em DX para certos tipos de trabalho artísticos.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345). +5 se o PdJ estiver sendo supervisionado ou assistido por alguém que tem NH5+.

Carregamento

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Adestramento de Animais (Equinos)-5.

Essa é a habilidade de carregar e descarregar animais com rapidez e eficiência. Ela inclui a habilidade de avaliar corretamente os animais antes da compra, conseguir deles o melhor rendimento possível e selecionar as melhores rotas para as récuas. Se os animais forem indóceis ou estiverem mal treinados (a critério do Mestre), o personagem tem de obter um sucesso em um teste de Adestramento de Animais antes de tentar um teste de Carregamento. Se uma caravana não tiver no mínimo um mestre-carregador (NT15 +) sua velocidade diminuirá em 20%.

Carroceiro†

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, Adestramento de Animais (mesma)-4 ou Cavalgar (mesma)-2.

Esta é a perícia necessária para a condução de juntas de animais, puxando um carroção, charrete, etc. Ela inclui a habilidade de atrelar e cuidar dos animais e de avaliá-los antes de uma compra. Se os animais forem indóceis ou mal treinados (a critério do Mestre), o personagem deve obter um sucesso num teste de Adestramento de Animais antes de tentar um teste de Carroceiro.

Para uma viagem normal, realize um teste de Carroceiro por dia. Quando um carroção ou carga for movimentado a galope (80% ou mais do deslocamento total dos animais) ou ao se executar manobras complexas com uma charrete em combate, o condutor deve realizar um teste de Carroceiro *a cada 10 segundos.*

Normalmente, um fracasso não significa nada pior do que uma perda de tempo ou uma volta maior do que o necessário. Uma falha crítica ou *qualquer* fracasso que ocorra durante o galope indica que o veículo foi derrubado. Trate como a uma queda de 5 metros para cada passageiro ou animal envolvido (v. *Queda*, pág. 432). Jogue também 2 dados para cada animal. Um resultado de 12 indica uma perna quebrada. O personagem tem de fazer vários testes de Adestramento para acalmar o animal. O tempo necessário para reacomodar a carga depende do que está sendo transportado, do terreno e do clima.

O personagem *deve se especializar* por tipo de animal; a especialização mais comum é Carroceiro (Equinos), que cobre cavalos e mulas. As especializações de Carroceiro têm valor pré-definido igual ao NH de outra -3.

Modificadores: -2 para mais de 4 animais; -2 no caso de animais desconhecidos; até -5 no caso de terreno ruim.

Cartografia/NT

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, Geografia (qualquer)-2, Matemática (Topografia)-2 ou Navegação (qualquer)-4.

Essa é a habilidade de criar e interpretar mapas e gráficos. Faça um teste Cartografia para mapear qualquer local à medida que o personagem o percorre. Em NT7+, esta perícia também envolve o conhecimento de técnicas de mapeamento informatizado e a criação de mapas a partir das informações de sensores.

Cativar

V. Deslumbrar, pág. 194

Cavalgar†

DX/Média

Pré-definido: DX-5 ou Adestramento de Animais (mesma)-3.

Esta perícia é diferente para cada tipo de animal. O jogador deve realizar um teste de habilidade quando o personagem tentar montar um animal pela primeira vez e repeti-lo sempre que alguma coisa assustá-lo ou provocá-lo (ex.: um salto).

É preciso escolher o animal para se especializar. Os valores pré-definidos entre cada especialização variam de 0 a 10. Por exemplo, se o personagem tiver Cavalgar

(Cavalo), a perícia Cavalgar (Mula) será, essencialmente, a mesma (sem penalidade); Cavalgar (Camelo) teria um valor pré-definido igual a NH-3, Cavalgar (Golfinho) NH-6 e Cavalgar (Dragão) NH-10!

Modificadores: +5 se o animal conhece o e PdJ gosta; deve +1 ou mais no caso de um animal com a perícia Montaria (pág. 212); -10 se o animal não tiver sido treinado como uma montaria.

Chicote

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Chicote de Energia

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Chicote Monofio

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Ciclismo

DX/Fácil

Pré-definido: DX-4 ou Condução (Motocicleta)-4.

Essa é a habilidade de percorrer grandes distâncias com um veículo de duas rodas, em alta velocidade, em rallies, etc. Faça um teste com um bônus de +4 se o personagem quiser apenas pilotar sem cair. Também é possível fazer um teste de Ciclismo com base em IQ para tentar consertar um veículo avariado, contanto que as ferramentas e partes sobressalentes estejam à disposição.

Ciência Estranha

IQ/Muito Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Esta perícia permite que o personagem crie teorias malucas que se encontram muito além de seu tempo... Ou que sejam, no mínimo, menos muito diferentes das suposições usuais do seu nível tecnológico. Ele pode tentar realizar um teste de Ciência Estranha sempre que estiver trabalhando em uma invenção nova (v. Capítulo 17) ou investigando um item existente de uma tecnologia incomum (ex.: um OVNI).

No caso de um sucesso, o personagem receberá um bônus de +5 em uma tentativa de invenção (mas somente +1 se estiver utilizando Desenvolvedor, pois essa vantagem já oferece jogadas favoráveis para a criação de novas engenhocas). Se estiver investigando tecnologias incomuns, um sucesso concederá um bônus de +2 em qualquer teste de habilidade feito com esse propósito e o Mestre pode até mesmo permitir um teste de habilidade com valor pré-definido para *operar* o dispositivo.

No caso de um sucesso decisivo, ele recebe esses bônus *e* uma compreensão incrível de um problema completamente diferente. As falhas críticas são sempre espetaculares, embora não necessariamente fatais ou perigosas.

Cirurgia/NT

IQ/Muito Difícil

Pré-definido: Fisiologia-8, Primeiros Socorros-12, Medicina-15 ou Veterinária-5.

Pré-requisitos: Primeiros Socorros ou Medicina.

Essa e a perícia que usa técnicas *invasivas* da medicina para curar doenças ou lesões. Faça um teste para cada operação. No caso de um sucesso a operação transcorreu sem complicações. Um fracasso indica que o paciente sofreu algum dano — 2d no caso de uma amputação simples, 3d para outros procedimentos. Os teste de Cirurgia também podem facilitar a recuperação de ferimentos; v. *Cirurgia* (pág. 424).

Esta perícia representa uma especialização em cirurgia geral, que é relativamente rara na vida real. A maioria dos cirurgiões tem uma especialização opcional (cérebro, coração, etc.) ou um tipo específico de cirurgia (cirurgia plástica, microcirurgia, transplantes, etc.).

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345) e fisiológicos (pág. 207); -3 se a área ou o equipamento não pode ser adequadamente limpo ou esterilizado; -3 para cirurgias na cabeça ou no tórax; -5 para problemas não-diagnosticados. Se não for um médico, o PdJ sofre uma penalidade de -5 em qualquer outro tipo de cirurgia que não seja emergencial (ex.: dar pontos em feridas ou extrair flechas, balas e estilhaços).

Comércio

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, Análise de Mercado-4 ou Finanças-6.

Esta é a perícia de comprar e vender tanto no atacado quando no varejo. Ela envolve um talento para vendas, compreensão das práticas comerciais, ela cobre todos os tipos de comercio mais muitos mercadores têm uma especialização opcional (pág. 169) numa única categoria de produto.

Faça um teste de habilidade para avaliar um bem, descobrir onde um determinado artigo é comprado ou vendido, descobrir o valor local de mercado de qualquer artigo, etc.

Quando dois comerciantes estiverem barganhando, o Mestre pode resolver a situação rapidamente, fazendo uma Disputa Rápida entre os dois. O vencedor somará ou diminuirá 10% do preço de mercado, dependendo se ele estava tentando vender ou comprar.

O personagem que tem esta perícia em *qualquer* nível recebe um bônus de +1 em todos os testes de reação quando estiver comprando ou vendendo. Um personagem que tem NH maior ou igual a 20 nesta perícia recebe um bônus de +2.

Modificadores: -3 no caso de Credulidade (pág. 129); -3 para Pouca Empatia (pág. 153); -1 a -4 para Timidez (pág. 159); -3 se o artigo for ilegal, a menos que o PdJ tenha NH12+ em Manha ou seja especializado nesse tipo de material. -2 numa área com a qual o PdJ não está familiarizado, até ele ter tempo de se familiarizar com as condições locais de mercado; modificadores de Familiaridade Cultural (pág. 23). Esses dois últimos modificadores são cumulativos e costumam ocorrer ao mesmo tempo.

Composição Musical

IQ/Difícil

Pré-definido: Instrumento Musical-2 ou Poesia-2 para canções.

Essa é a habilidade de compor uma peça musical. Um sucesso no teste de habilidade indica que a obra proporciona uma experiência musical agradável.

A fim de compor para um conjunto ou banda *sem* um maestro, o personagem deve ter um NH igual a IQ em pelo menos um dos instrumentos; usados na composição e um NH igual a IQ-2 quando estiver lidando com o restante. Faça um teste com uma penalidade de -1 para cada grupo de instrumentos secundários (em oposição ao instrumento principal que será utilizado na obra); ex.: no caso de uma composição de jazz para uma seção de saxofones, a batem e o baixo exigiriam um teste com uma penalidade de -2.

A fim de compor para uma orquestra ou banda *com* um maestro, é necessário ter um NH em Performance em Grupo (Condução de Orquestra) (pág. 215) no mínimo igual a IQ. Faça um teste com uma penalidade de -1 para cada *classe* geral de instrumentos (em oposição ao instrumento principal que será utilizado na obra). Alguns exemplos dessas classes são: o baixo, a percussão, os instrumentos de corda e os instrumentos de sopro. Trate o coro, a harpa, o órgão ou o piano como classes independentes.

Esta perícia inclui a habilidade de ler, escrever e transcrever música de acordo com o sistema de notação da cultura do personagem (se houver). Trate os sistemas diferentes e as diferentes tradições musicais como familiaridades (v. *Familiaridade*, pág. 169).

Condução/NT†

DX/Média

Pré-definido: DX-5 ou IQ-5.

Essa é a habilidade de conduzir um tipo específico de veículo terrestre.

Faça um teste de Condução baseado em IQ para ler mapas, identificar defeitos simples ou relembrar as leis de trânsito.

É *obrigatório* se especializar em:

Aerodeslizador: Qualquer tipo de veículo que se mova sobre um colchão de ar comprimido. *Pré-definido:* Condução (outro veículo)-5.

Automóvel: Qualquer veículo com 3 rodas ou mais que pese menos do que 5 toneladas e não se mova sobre trilhos. *Pré-definido:* Carreta Pesada-2 ou Condução (outro veículo)-4.

Carreta Pesada: Qualquer veículo com 3 rodas ou mais que pese 5 toneladas ou mais e não se mova sobre trilhos. *Pré-definido:* Automóvel-2 ou Condução (outro veículo)-4.

Equipamento de Construção: Qualquer tipo de escavadeira, guindaste, trator de lâmina, etc. *Pré-definido:* Condução (outro veículo)-5.

Locomotiva: Qualquer veículo que se mova sobre trilhos convencionais ou magnéticos. *Pré-definido:* Condução (outro veículo)-5.

Meca: Qualquer tipo de veículo com pernas, que salta, rola ou desliza. *Pré-definido:* Traje de Combate-3 ou Condução (outro veículo)-5.

Motocicleta: Qualquer veículo potente com uma ou duas rodas, incluindo aqueles *"sidecars"*. As motos grandes geralmente têm uma ST Mínima, exatamente como uma arma (v. pág. 267). *Pré-definido:* Ciclismo-4.

Semitrator: Qualquer veículo que se mova sobre trilhos e sobre rodas ou esteiras. *Pré-definido:* Sobre Esteiras-2 ou Condução (outro veículo)-4.

Sobre Esteiras: Qualquer veículo que se mova sobre trilhos. *Pré-definido:* Semitrator-2 ou Condução (outro veículo)-4.

Lembre-se que a perícia necessária para conduzir uma carroça ou carruagem não é Condução e sim Carroceiro (pág. 187).

Modificadores: -2 ou mais para más condições; -2 ou pior no caso de um veículo em mau estado; -2 se o veículo for de um tipo conhecido com o qual não se está familiarizado (ex.: hidramático quando se está acostumado com câmbio manual); -4 ou mais para um veículo de um tipo desconhecido (ex.: um carro de fórmula 1 quando se está acostumado com um stock car).

Conhecimento das Ervas/NT

IQ/Muito Difícil

Pré-definido: Nenhum.
Pré-requisitos: Naturalista

Essa é a habilidade de fazer preparados herbáceos que produzem efeitos mágicos (bálsamos de cura, poções do amor, etc.). Ela só existe em cenários mágicos, onde funciona de maneira muito parecida com Alquimia (pág. 175). Ao contrário dessa perícia, Conhecimento das Ervas *não* inclui a habilidade de analisar "elixires". Por sua vez, um especialista nesta perícia é capaz de localizar ingredientes mágicos gratuitamente em lugares selvagens com um sucesso em alguns testes de Naturalista. Já um alquimista necessita de materiais raros e caros (como *alkahest*, sangue de dragão, pedras preciosas e ouro) para fazer seu trabalho.

Conhecimento do Terreno†

IQ/Fácil

Pré-definido: IQ-4 ou Geografia (Local)-3.*

*O personagem só pode ter um valor pré-definido Conhecimento do Terreno com base em IQ somente para uma área onde ele vive ou viveu alguma vez. A Geografia concede um valor pré-definido somente para o Conhecimento do Terreno da região em que o PdJ se especializou.

4

Esta perícia representa a familiaridade com o povo, a política e a geografia de uma determinada região. Normalmente um personagem tem Conhecimento do Terreno apenas da área que ele considera sua "base", seja isso uma simples fazenda ou todo um sistema solar. O Mestre pode permitir que os personagens estudem Conhecimento do Terreno para outros locais se houver informação disponível.

O Mestre não precisa exigir testes para coisas simples como encontrar o ferreiro, a taverna ou a própria casa do personagem. Mas ele poderia fazer um teste para ver se o PdJ consegue encontrar um ferreiro para colocar ferraduras em seu cavalo às 3 da madrugada ou descobrir o melhor lugar para uma emboscada ao longo de um trecho de estrada. Informações "secretas" ou obscuras estão sujeitas a uma penalidade, exigem a perícia Conhecimento Oculto (pág. 191) ou simplesmente podem não estar disponíveis — a decisão é do Mestre. Ex.: O Conhecimento do Terreno de Washington, D.C. daria ao personagem a localização da embaixada da Rússia, mas não a localização atual do esconderijo da KGB.

As informações que podem ser conseguidas com esta perícia coincidem, em parte, com as conseguidas com Assuntos Atuais, Geografia, Naturalista e Manha. A diferença é que o Conhecimento do Terreno funciona para uma única região: o personagem conhece os hábitos de *um tigre* ou *chefe de gangue,* mas isso não lhe dá uma compreensão geral da espécie ou das gangues da cidade.

Esta perícia pode ser comprada para qualquer tipo de área. Quanto maior a área, menos pessoal e mais geral se torna seu conhecimento. Quase todos os personagens terão algum tipo de Conhecimento do Terreno. Os exemplos mais "canônicos" são:

Vizinhança: No caso de uma região urbana: os moradores e edifícios de alguns quarteirões da cidade. No caso de uma área rural: os habitantes, trilhas, regatos, esconderijos, pontos de emboscada, flora e fauna de algumas centenas de hectares.

Aldeia, Vila ou Cidade Pequena: Todas as lojas e cidadãos importantes e a maior parte daqueles que não têm importância alguma; todos os edifícios públicos e a maioria das casas.

Cidade: Todas as lojas, ruas, cidadãos, líderes importantes, etc.

Baronato, Condado, Ducado ou País Pequeno: O tipo geral de seus povoamentos e cidades, alianças políticas, líderes e a maioria dos cidadãos com Status 5+.

País Grande: Localização das maiores cidades e lugares importantes, consciência dos principais costumes, raças e idiomas (mas não necessariamente especialização), nomes das pessoas com Status 6+ e uma compreensão geral da situação política e econômica.

Planeta: O mesmo que um país grande, mas mais geral; apenas conhecimento de pessoas com Status 7+.

Federação Interplanetária: Localização dos maiores planetas; conhecimento das raças mais importantes (mas não necessariamente especialização); conhecimento de pessoas com Status 7+; compreensão geral da situação político-econômica.

Galáxia: Localização das capitais das federações interplanetárias e dos locais de origem das raças mais importantes; conhecimento de pessoas com Status 8; entendimento geral das relações entre as federações interplanetárias.

Um Conhecimento do Terreno de qualquer região maior que uma galáxia seria extremamente vago.

O valor pré-definido como IQ-4 é aplicado a *qualquer* uma dessas classes, contanto que o PdJ tenha vivido na região. Os valores pré-definidos estão limitados ao "conhecimento comum" típico de seu nível tecnológico. Um caçador de NT0 tem um valor pré-definido para cada nível até "Aldeia, Vila ou Cidade Pequena", enquanto um estudante de NT8 tem um valor pré-definido até o nível "Planeta". É necessário viver em uma federação interplanetária ou interestelar para ter valores pré-definidos para níveis superiores a "Planeta".

Em alguns cenários podem existir especializações de Conhecimento do Terreno para realidades paralelas ou outras dimensões — Conhecimento do Terreno (Ciberespaço), Conhecimento do Terreno (Mundo dos Sonhos), etc. Cabe ao Mestre decidir que tipo de conhecimento será adquirido com esta perícia.

Conhecimento Oculto†

IQ/Média

Pré-definido: Nenhum.

Esta perícia representa o conhecimento perdido, deliberadamente oculto ou simplesmente negligenciado. Seja qual for o motivo, a sociedade desconhece essa informação. Ela está disponível apenas àqueles que a estudaram.

O personagem *deve se especializar* em uma determinada área de conhecimento oculto. Se desejar iniciar o jogo já com as perícias de Conhecimento Oculto, ele tem de justificar esse conhecimento específico na história de seu personagem. Pode ser até mesmo que o Mestre exija que o personagem compre Antecedentes Incomuns antes de aprender Conhecimento Oculto. É claro que o Mestre também tem liberdade para *proibir* esta perícia aos personagens no momento de sua criação, ou aos PdJs em geral.

Para adquirir Conhecimento Oculto durante o jogo, o PdJ tem de encontrar uma fonte confiável de informação relevante. O Mestre pode decidir ligar os aumentos de Conhecimento Oculto com atos específicos como ler tomos bolorentos em vez de permitir que os pontos sejam gastos à vontade. Por exemplo, um manuscrito antigo pode levar o personagem a gastar 8 pontos (e não mais) em uma perícia específica de Conhecimento Oculto.

Lembre que a maior parte do Conhecimento Oculto é mantida em o segredo porque alguém muito poderoso assim o quer. Portanto, discutir ou revelar seu conhecimento pode ser extremamente perigoso.

Entre as possíveis especializações desta perícia se incluem:

Conhecimento Demoníaco: O personagem conhece os segredos do Inferno, os planos dos demônios para o mundo mortal e talvez até mesmo os nomes de demônios específicos.

Conhecimento Espiritual: O personagem conhece fantasmas e outras entidades sobrenaturais, bem como seus nomes, motivações, etc.

Conhecimento Feérico: O personagem tem um conhecimento detalhado das fadas e seus reinos secretos.

Conspirações: O personagem conhece detalhes das conspirações que sustentam cada aspecto da sociedade. Isso consiste em conhecimento factual (ex.: verdades sobre os Illuminati) e não na habilidade para *analisar* conspirações. Somente disponível em cenários onde realmente existem vastas conspirações.

Connoisseur†

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 e outros.

Esta perícia representa uma compreensão *elevada* de obras de arte e assuntos de sofisticação. Ela é muito importante para negociantes, críticos de arte, ladrões excepcionais e qualquer pessoa que queira parecer intelectualizada. Um sucesso permite prever o que os críticos irão dizer de uma obra de arte, avaliar o valor dela no mercado (bônus de +1 na perícia Comércio quando a estiver negociando) ou impressionar os intelectuais (concede um bônus de +1 em Trato Social ou nos testes de reação, a critério do Mestre).

4

Escopo Geográfico e Temporal

Perícias como Conhecimento do Terreno, Assuntos Atuais (Locais) (pág. 182), Geografia (Locais) (pág. 201) e História (pág. 203) exigem uma especialização em determinados lugares e épocas. Na verdade, esse tipo de conhecimento nunca é "claro" e tende a se espalhar para as áreas relacionadas. As seguintes penalidades são aplicadas quando o personagem desejar usar sua perícia fora de seu campo de especialização.

Distância

Para uma região distante de sua *terra natal*, utilize as penalidades indicadas em *Modificadores de Longa Distância* (pág. 241). No entanto, a velocidade com que seu conhecimento se propaga aumenta progressivamente, conforme aparecem ferramentas cada vez mais poderosas para lidar com as informações: a imprensa, o telefone, a televisão, computadores, emissão de ondas mais rápidas do que a luz, etc. Para representar isso, em NT5+, o Mestre pode decidir jogar 3d contra NT+1 (ex.: resultado menor ou igual a 9 em NT8) para decidir se o PdJ está familiarizado com as regiões distantes que aparecem na TV, Internet, etc. No caso de um sucesso, o personagem pode *ignorar* todas as penalidades de distância (o Mestre pode optar também por utilizar essa regra para determinar se a Reputação de um personagem é conhecida em lugares distantes em um cenário de alta tecnologia).

Tempo

Utilize os *Modificadores de Longa Distância* mais uma vez, substituindo *anos* por *quilômetros*. *Dobre* o modificador de tempo para cada ponto de diferença no nível tecnológico, (uma diferença de dois NTs quadruplicaria o mesmo modificador e assim por diante). Isso ocorre porque todas as sociedades mudam drasticamente em todos os aspectos quando há um desenvolvimento tecnológico.

Classe de Área

As "classes de área" são definidas em Conhecimento do Terreno: Vizinhança; Aldeia, Vila ou Cidade Pequena; Cidade; Baronato, Condado, Ducado ou País Pequeno; País Grande; Planeta; Federação Interplanetária e Galáxia. A classe de área é importante em campanhas que envolvem muitas viagens. Nesse caso, supomos que as regiões menores estão contidas nas maiores.

Se o personagem for especializado em uma área *maior* e quer informação sobre uma área *menor* dentro dela, a penalidade é -2 para uma classe de diferença, -4 para duas, -8 para três e assim por diante, dobrando a cada classe.

Se o personagem for especializado em uma área *menor* e quiser informações sobre uma área *maior* dentro dela, a solução mais apropriada seria utilizar a penalidade de distância descrita anteriormente. No entanto, as perguntas relacionadas com a região *inteira* estão sujeitas a uma penalidade de -2 para cada diferença de nível.

Exemplo: Uma pessoa com Conhecimento do Terreno (Terra) está sujeita a uma penalidade de -8 devido a três classes de diferença para conhecer o prefeito de Los Angeles. No entanto, alguém com Conhecimento do Terreno (Los Angeles) sofreria uma penalidade de -4 para descobrir a localização do Monte Rushmore. A mesma pessoa está sujeita a uma penalidade de -10 para descobrir a localização da Biblioteca do Congresso, em Washington, D.C.; é um local histórico mais relacionado com a cidade de Washington do que com os próprios Estados Unidos e seria mais adequado resolver essa questão por meio do recurso Distância.

Lembre-se que em um cenário com vários planos de existência, as perícias Conhecimento do Terreno para uma realidade podem ser de pouca valia em outra. O Mestre decide a penalidade aplicada quando o PdJ tentar usar seu conhecimento sobre a São Francisco de seu tempo, em vez da nova versão.

Perícias de Criação, Conserto e Utilização

Quando estiver escolhendo perícias tecnológicas para seu personagem, é bom lembrar que elas incluem três classes diferentes de atividade:

Criação: Um inventor ou cientista maluco necessita de perícias que permitam projetar e construir invenções, reprojetar aquelas já existentes e deduzir as funções (e engenharia reversa) de tecnologias desconhecidas. A perícia-chave nesse caso é Engenharia com uma especialização nos campos de interesse do inventor — embora Bioengenharia (para biotecnologia) e Programação de Computadores (para programas) também são apropriadas.

Conserto: Um artesão ou técnico precisa de perícias que permitam identificar erros em dispositivos conhecidos e consertá-los, executar inspeções e atualizações importantes, instalar novos equipamentos e personalizar uma máquina já existente. As perícias mais importantes desse tipo são Armeiro, Conserto de Equipamento Eletrônico, Eletricista, Maquinista e Mecânica.

Utilização: Um detetive, soldado, espião ou profissional semelhante precisa de perícias que permitam operar equipamento especializado, fazer manutenções de rotina em seus equipamentos e identificar modelos e marcas comuns (bem como suas vantagens e desvantagens). Entre essas perícias incluem-se Operação de Computadores, Operação de Aparelhos Eletrônicos, Utilização de Traje Especial, Explosivos, perícias com veículos (Marinhagem, Condução, Manejo de Barcos, etc.) e com armas (Armas, Artilharia, etc.).

Essas perícias compõem a tríade "criação-conserto-utilização"; ex.: Engenharia (Eletrônica) - Conserto de Equipamento Eletrônico - Operação de Aparelhos Eletrônicos, para dispositivos eletrônicos; Engenharia (Veículos) - Mecânica - Condução, para veículos; Engenharia (Armas Pequenas) - Armeiro - Armas de Fogo, para armas de fogo. Aventureiros cinematográficos com um grande conhecimento costumam ter *as três* perícias da tríade.

É *obrigatório* ter uma especialização. Entre elas: Artes Visuais, Dança, Literatura, Música e Vinhos. O valor pré-definido de cada uma é igual ao NH das perícias usadas para *estudar* ou *criar* a arte -3: O valor pré-definido de Connoisseur (Literatura) é igual ao NH em Literatura, Poesia ou Escrita-3; O valor pré-definido de Connoisseur (Música) é igual ao NH em Performance em Grupo (Condução de Orquestra), Composição Musical ou Instrumentos Musicais-3; e assim por diante.

Modificadores: Todos devidos a Familiaridade Cultural (pág. 23); -3 para Incapaz de Sentir Prazr (pág. 145).

Conserto de Equipamento Eletrônico/NT†

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, Engenharia (Eletrônica)-3 ou Operação de Aparelhos Eletrônicos (mesma)-3.

Essa é a habilidade de diagnosticar e consertar tipos conhecidos de aparelhos eletrônicos. O tempo necessário para cada tentativa depende do Mestre. É *obrigatório se especializar* em uma das áreas listadas em Operação de Aparelhos Eletrônicos (pág. 214), ou em Computadores (Conserto de Equipamento Eletrônico (Computadores) que tem valor pré-definido igual a Operação de Computadores-5). Essas especializações têm o valor pré-definido igual ao NH de qualquer uma das outras -4.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345); -2 sem planos ou esquemas; -2 para uma tecnologia ou implementação desconhecida (da mesma maneira que em Operação de Aparelhos Eletrônicos); -4 para modificar um dispositivo, dando-lhe uma função inédita.

> *Connoisseur representa uma compreensão elevada de obras de arte e assuntos de sofisticação. Ela é muito importante para negociantes, críticos de arte, ladrões excepcionais e qualquer pessoa que queira parecer intelectualizada.*

Contabilidade

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6, Comércio-5, Finanças-4 ou Matemática (Estatística)-5.

Essa é a habilidade de manter atualizados os livros de uma empresa, examinar as condições de um negócio, etc. Um sucesso num teste de Contabilidade (que exige mais ou menos 2 horas de estudo e talvez meses para fazer a auditoria de uma grande corporação) pode informar se os registros de uma empresa estão corretos e possivelmente revelar evidências de fraude, desvio de verba e outros crimes semelhantes.

Modificadores: Os modificadores de tempo indicados no parágrafo *Tempo Gasto* (pág. 346) costumam ser utilizados nesse caso; os Talentos (pág. 90) Perspicácia Comercial e Habilidade Matemática *também* fornecem bônus.

Contrabando

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5.

Essa é a habilidade de esconder itens na bagagem ou em veículos. Também é possível utilizá-la para ocultar um objeto dentro de uma sala ou de um prédio. Faça um teste de habilidade para esconder um item no caso de uma inspeção superficial. Durante uma busca real, os investigadores devem vencer uma Disputa Rápida entre Revistar e o NH em Contrabando para encontrar o item.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345). No caso de equipamento especial de contrabando. A diferença entre o Modificador de Tamanho (pág. 19) do pacote, veículo ou sala em que se está escondendo o objeto e o do próprio item determinará o valor do bônus (ex.: para esconder uma garrafa de licor (MT -5) em um carro conhecido (MT +3), o jogador realiza um teste com um bônus de +8).

Controle da Respiração

HT/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Essa é a habilidade de respirar com a maior eficiência possível. Com um sucesso em um teste de Controle de Respiração, o personagem pode aumentar em 50% o tempo que ele é capaz de prender o fôlego por qualquer razão (ex., debaixo d'água) ou recuperar 1 PF em apenas dois minutos (esse efeito não pode ser combinado com operações mágicas que recuperam fadiga).

Controle das Funções Involuntárias

HT/Muito Difícil

Pré-definido: Nenhum.
Pré-requisitos: Treinado por Um Mestre, Controle da Respiração e Meditação.

Essa habilidade permite que o personagem acesse suas funções corporais involuntárias, como os batimentos cardíacos, o fluxo sanguíneo e a digestão. Uma das maneiras de utilizar a perícia seria entrar em um estado de transe semelhante à morte. Durante esse transe, apenas quem obtiver sucesso em uma Disputa Rápida entre Diagnose e Controle das Funções Involuntárias percebe que o personagem está vivo. Isso exige (30-NH) segundos de concentração (mínimo um segundo).

O personagem também pode usar esta perícia para eliminar venenos de seu corpo. Para isso, ele primeiro precisa de um sucesso num teste de Venefício (ou Alquimia, Farmácia, etc., o que for apropriado) para identificar o veneno. O jogador não pode tentar esse teste até se saber da ocorrência do envenenamento. Na maioria dos casos, o PdJ só descobrirá quando surgirem os primeiros sintomas. Um sucesso no teste de habilidade ajustado por todos os modificadores usados no teste de HT para resistir ao veneno elimina a substância nociva em 1d horas e, depois disso, ela não surtirá mais efeito algum.

Por último, o PdJ pode usar o valor *mais alto* esta perícia e a HT básica para resistir a qualquer Atribulação, mágica ou ataque psíquico que seja normalmente resistido por HT.

Controle de Carregamento/NT

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5.

Esta é a perícia para supervisionar o carregamento e descarregamento de veículos (os *trabalhadores* não necessitam desta perícia, somente seus supervisores). Um sucesso num teste de habilidade reduz o tempo necessário em 20%. Também é possível fazer um teste de Controle de Carregamento sempre que houver dúvida em relação à perda ou dano de uma parte da carga; um sucesso indica que o item chega intacto ao seu destino.

Corrida

HT/Média

Pré-definido: HT-5.

Esta perícia representa o treino em corridas de curta e longa distância. Faça um teste contra o *maior* valor entre Corrida e HT para evitar fadiga ou lesões por causa da corrida. Quando estiver competindo com alguém com valor igual de Deslocamento, faça uma Disputa Rápida para determinar o vencedor.

Observe que é necessário ter pernas e ser capaz de se mover em terra para aprender esta perícia.

Costura/NT

DX/Fácil

Pré-definido: DX-4.

Essa é a habilidade de trabalhar com tecidos utilizando as ferramentas do seu nível tecnológico. Um sucesso no teste permite consertar roupas danificadas (ou qualquer outra peça feito de tecido), modificar roupas (uma coisa muito útil quando o personagem tem de usar as roupas de outra pessoa com o objetivo de se fazer passar por ela) ou criar novas roupas ou fantasias usando materiais apropriados.

Faça um teste baseado em IQ para *criar* uma roupa, com um bônus de +1, se o personagem estiver Por Dentro da Moda (pág. 21).

Até o NT7, existe pelo menos uma pessoa que conhece esta perícia em quase todos os lares. Em NT7+, ela se torna uma habilidade rara, restringindo-se a costureiras e alfaiates profissionais. A maioria das pessoas trabalha com o valor pré-definido (com um bônus de +4 no caso de uma tarefa tão simples quanto pregar um botão) e jogará fora as peças que não puderem ser remendados.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345), de Destreza Manual Elevada (pág. 53) ou Atrapalhado (pág. 123).

Criminologia/NT

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Psicologia-4.

Esse é o estudo do crime e da mente criminosa. Um sucesso num teste de habilidade permite que o personagem encontre e interprete pistas, preveja atitudes comportamentais por parte do criminoso, etc. Apesar desta perícia não usar o NH em Manha como nível pré-definido, o Mestre pode permitir sua *substituição* por um teste de Manha em certas situações, principalmente quando se tratar de adivinhar as intenções de um criminoso.

Modificadores: -3 no caso de Pouca Empatia (pág. 153).

Criptografia/NT

IQ/Difícil

Pré-definido: Matemática (Criptologia)-5.

Esta é a perícia usada para criar ou decifrar códigos. Pode ser usada em tempo de guerra, em espionagem e até mesmo em negócios de alto risco. Ela abrange todas as técnicas típicas de seu NT, que podem variar desde a substituição primitiva de cifras até o uso de criptogramas que são o que existe de mais sofisticado na área de codificação.O conhecimento de um sistema, código ou cifra específica depende do nível de Permissão de Segurança (pág. 77) e lealdade (nacional, administrativa ou ambas) do personagem. Em muitos cenários, ter qualquer nível de Permissão de Segurança é um pré-requisito para aprender Criptografia.

Considere uma tentativa para decifrar um código desconhecido como uma Disputa Rápida de Criptografia entre a pessoa que decifra o código e aquela que o criou. A primeira deve vencer essa disputa para conseguir decifrar o código. É possível fazer várias tentativas, mas cada uma delas leva um dia inteiro. O criador do código realiza apenas um teste quando criar o código pela primeira vez.

Personagens com a perícia Criptografia podem adquirir uma especialização *opcional* (pág. 169) para criar e decifrar códigos (a especialização para decifrá-los costuma ser chamada de "criptoanálise").

Esta perícia normalmente *não tem* um valor pré-definido baseado em IQ, mas existem exceções. Qualquer um é capaz de inventar um código ou cifra simples com um sucesso num teste contra IQ-5. É claro que isso não atrapalha um profissional por muito tempo. Da mesma maneira, qualquer um pode fazer um teste contra IQ-5 para tentar decifrar um código igualmente simples (mas não aquele que for desenvolvido por alguém que tem a perícia Criptografia) utilizando o sistema de Disputa Rápida descrito anteriormente.

Modificadores: Habilidade Matemática (pág. 90). Um computador com o programa apropriado concede um bônus (desde que o PdJ conheça a perícia Operação de Computadores) igual a: +1 para um computador pessoal, +2 para um minicomputador, +3 ou +4 para um computador de grande porte e +5 ou mais para um supercomputador. O PdJ recebe um bônus de +5 se dispuser de uma amostra do código (com a respectiva tradução) que esteja tentando decifrar. Se a mensagem a ser decodificada tiver menos do que 25 palavras, realize um teste com uma penalidade de -5. O criador do código recebe um bônus pelo tempo que ele gastou: consulte a Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância (pág. 550), procure o número de dias na coluna Velocidade/Distância (substituindo "dias" por "metros" e utilize o bônus correspondente).

Cuidados com a Casa

IQ/Fácil

Pré-definido: IQ-4

Essa é a habilidade de cuidar de uma casa, incluindo as tarefas econômicas e domésticas: limpar, cozinhar (mas nada sofisticado, pois isso exige a perícia Culinária), consertos pequenos (qualquer manutenção de rotina que exija um teste de Carpintaria, Costura ou perícia semelhante com um bônus de +4 ou melhor), etc. O principal uso desta perícia é se qualificar para cuidar de uma casa, mas ela pode ser muito útil em aventuras para eliminar evidências.

Culinária

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Cuidados com a Casa-5.

Essa é a habilidade do preparo de refeições. No entanto, o personagem não precisa dela para ferver água e preparar comida congelada ou fazer um churrasco quando estiver acampando. Um sucesso nessa habilidade permite que o personagem prepare uma refeição agradável. Muitos *chefs* de cozinha têm uma especialização *opcional* (pág. 169) como fazer assados, preparar bebidas ou conhecimento sobre um tipo especial de cozinha étnica (ex.: comida chinesa ou marciana).

Cultivo/NT

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, Biologia-5 ou Jardinagem-3.

Esta é a perícia no cultivo de plantas. Ela é geralmente utilizada para ganhar a vida, mas o personagem também pode recorrer a seus conhecimentos nessa área para responder a perguntas teóricas sobre o assunto ou resolver problemas relacionados à agricultura.

Dança

DX/Média

Pré-definido: DX-5.

Essa é a capacidade de executar danças peculiares à sua própria cultura e de aprender novos estilos rapidamente. Observe que certas deficiências físicas tornam esta perícia impossível.

Danças exóticas existem em abundância na ficção e na história: dança das lâminas, dança do touro, dança do fogo, dança da serpente, etc. O Mestre pode decidir que cada uma delas é uma perícia DX/M diferente com valor pré-definido igual a Dança-5.

Modificadores: Todos os de Familiaridade Cultural (pág. 23); -5 se a dança é desconhecida. Uma dança se torna familiar depois que o personagem conseguir executá-la com sucesso 3 vezes.

Desenho de Símbolos†

IQ/Difícil

Pré-definido: Especial.

Essa é a arte de traçar símbolos mágicos. Dependendo da tradição mágica a que pertence, o personagem pode gravá-los com uma adaga ritual, desenhá-los com sangue ou pós cerimoniais no chão ou num altar, escrevê-los a tinta, traçá-los no ar com uma varinha mágica ou com os próprios dedos, etc. O personagem *deve se especializar* em uma determinado tradição mágica.

Nas tradições em que o poder mágico flui do operador, da natureza ou dos espíritos, em vez de ser gerado pelos próprios símbolos, as inscrições geram um foco que ajuda no uso da magia. Faça um teste de habilidade antes de cada rito. No caso de um sucesso, acrescente metade da sua margem de sucesso (arredondada para baixo) ao NH do personagem no *próximo* ritual que ele for realizar com os símbolos. O valor pré-definido desse tipo de Desenho de Símbolos é igual à Magia Ritualística (mesma)-4. Por exemplo, o valor pré-definido de Desenho de Símbolos (Vudu) é igual à Magia Ritualística (Vudu)-4 e permite desenhar os símbolos utilizados em rituais Vudu.

Nas tradições em que os *próprios símbolos* concedem poderes para itens ou locais (ou até mesmo *pessoas*, no caso das tatuagens), a magia depende diretamente dos símbolo. Faça um teste contra o *menor* valor entre o NH em Desenho de Símbolos e o NH do personagem para conjurar o encantamento. Isso é mais comum na magia rúnica. Cada letra do alfabeto rúnico é uma perícia Desenho de Símbolos diferente sem nível pré-definido. Por exemplo, Desenho de Símbolos (Runas Futhark) permite traçar as runas utilizadas na magia nórdica.

As tradições mais exóticas têm suas próprias regras; para maiores detalhes, veja o suplemento adequado.

Modificadores: -1 ou mais se o PdJ estiver utilizando métodos não tradicionais para marcar símbolos; -1 ou mais se ele estiver traçando os símbolos em qualquer superfície que não a indicada por sua tradição.

"Matem o rei!" é aceitável; "Matem o rei se ele não atender às nossas exigências!" não é.

Deslumbrar

Vontade/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Pré-requisitos: Carisma 1 e Oratória 12+.

Na ficção, os bardos são capazes de influenciar outras pessoas ao contarem histórias. É possível que o Mestre queira representar essa habilidade por meio das quatro perícias de Deslumbrar descritas a seguir. Dependendo do cenário, elas podem ser mágicas, psíquicas ou uma forma cinematográfica de hipnotismo. Cada uma delas tem um tempo de execução, custo em PF e duração e exige *dois* testes de habilidade para ser utilizada.

No início da narrativa, realize um teste de Oratória; se não conseguir prender a atenção do público de imediato, o personagem não tem a chance de controlá-lo no final. No caso de um sucesso, prossiga para o teste de Deslumbrar; um sucesso decisivo concede um bônus de +1 nesse teste. Um fracasso significa que o personagem ainda pode tentar fazer o teste, mas sofre uma penalidade igual à margem de fracasso do teste. Uma falha crítica significa que a sua tentativa de encantar o público fracassa imediatamente.

Depois que o tempo necessário para prender a atenção das pessoas se passar, realize uma Disputa Rápida entre o NH em Deslumbrar do personagem e a Vontade de cada indivíduo presente. Se vencer, o personagem afeta o público (v. os efeitos desse resultado na descrição de cada perícia). Se perder ou empatar, o personagem não causa efeito algum. No entanto, se o resultado é uma *falha crítica*, o público se torna instantaneamente hostil.

O PdJ nunca pode aprender esta perícia com um NH superior ao de sua perícia Oratória.

Tamanho do Público: O "público" pode ser composto por um ouvinte ou centenas deles (tantos quantos forem capazes de ouvir a história a ser contada). No entanto, o número de pessoas que o personagem consegue encantar de uma só vez está limitado ao seu nível de Carisma elevado ao *quadrado*, até o máximo de 25 pessoas quando se tem Carisma 5.

Modificadores: Todas as quatro perícias de Deslumbrar sofrem uma penalidade de -3 quando há Pouca Empatia (pág. 153). Se o jogador realmente contar uma boa história, o Mestre deve recompensá-lo com um bônus entre +1 e +3 nos testes de Oratória e Deslumbrar.

Cativar

Vontade/Difícil

Pré-definido: Nenhum.
Pré-requisitos: Sugerir 12+.

Esta perícia permite contar uma história com tanta destreza que aqueles que a ouvirem farão tudo o que o personagem quiser. Na verdade, eles acreditam que estão *dentro* da história e ficarão vulneráveis às manipulações do contador de histórias.

Se o personagem vencer a Disputa Rápida, o público se torna intensamente leal e obedece qualquer ordem que receber do personagem. Na falta de um comando direto, essas pessoas agirão de acordo com os interesses do narrador, da maneira que *conseguirem*. Se o personagem pedir que alguém faça algo muito perigoso ou que contrarie seu código de comportamento usual (a critério do Mestre), esse indivíduo tem direito a um teste de Vontade -5 para se libertar do encanto. Caso contrário, ele será seu fiel escudeiro em todas as situações.

Tempo: 30 minutos de narrativa contínua.
Custo em Fadiga: 8 PF, independente do sucesso.
Duração: O ato de Cativar dura até alvo perder a consciência ou cair no sono, o mesmo ocorrer com *o personagem* ou até que o alvo perde metade de seus PV devido a um ferimento.

Despertar Emoção

Vontade/Difícil

Pré-definido: Nenhum.
Pré-requisitos: Persuadir 12 +.

Essa habilidade permite despertar qualquer tipo de emoção no público. As emoções permitidas são: alegria, amor, cobiça, depressão, inquietação, inveja, luxúria, medo, nojo, ódio, paz, patriotismo, raiva, tédio e tristeza.

Se o personagem vencer a Disputa Rápida, a plateia sentirá a emoção que o personagem quiser. A reação dos envolvidos depende do Mestre..

Tempo: 10 minutos de narração contínua.
Custo em Fadiga: 4 PF, independente do sucesso.
Duração: Uma hora.

Persuadir

Vontade/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Essa habilidade permite convencer o público de seu ponto de vista, resultando em um bônus em todos os testes de reação feitos por ele. Esta perícia pode ser usada sempre que testes desse tipo forem exigidos.

Se o personagem vencer a Disputa Rápida, some sua margem de sucesso a todos os testes de reação feitos pelo público em relação ao personagem por qualquer motivo até um máximo de +3, (+4 no caso de um sucesso decisivo). No caso de uma falha crítica, a melhor reação possível é Pobre (v. pág. 560).

Tempo: 1 minuto.
Custo em Fadiga: 2 PF, independente do sucesso.
Duração: Até o PdJ fazer algo para mudar a opinião do público.

Sugerir

Vontade/Difícil

Pré-definido: Nenhum.
Pré-requisitos: Persuadir 12 +.

Essa habilidade permite fazer uma sugestão única e simples ao público. Isso não deve envolver construções gramaticais complexas, somente sujeito, verbo, objeto e, no máximo, dois modificadores. "Matem o rei!" é aceitável; "Matem o rei se ele não atender às nossa exigências!" não é. Uma vítima recebe um bônus de resistência de +5 se a sugestão do personagem colocá-lo em risco e +3 se estiver contrariando suas crenças, convicções ou conhecimento.

Se o personagem vencer a Disputa Rápida, o público tentará seguir sua sugestão da melhor maneira possível e todos pensarão que tiveram essa ideia por conta própria.

Tempo: 20 minutos de narrativa contínua.
Custo em Fadiga: 6 PF, independente do sucesso.
Duração: 10 minutos ou mais se o PdJ continuar falando com a plateia e conseguir um sucesso no teste de Sugestão a cada 10 minutos. Depois que o encanto se desfizer, as pessoas ficarão se perguntando por que agiram daquela forma, se a sugestão representava algo que nunca fariam em seu estado normal.

Despertar Emoção

V. Deslumbrar, pág. 194

Desviar

DX/Difícil

Pré-definido: Nenhum.
Pré-requisitos: Treinado por um Mestre.

Esta perícia permite que o personagem canalize seu *chi* para "gentilmente" afastar um adversário ou fazê-lo perder o equilíbrio. Ele deve fazer um teste de Desviar, que conta como um ataque com as mãos nuas (v. *Empurrar*, pág. 372) e seu alvo pode tentar qualquer defesa ativa válida.

Se o personagem atingir o alvo, use o *maior valor* entre a ST ou Desviar como ST efetiva. Faça um avaliação de dano de um golpe GeB para essa ST e dobre o resultado. Por exemplo, se o personagem tivesse ST 10 e Desviar 15, ele faria a avaliação de dano com a ST 15 (2d +1) e dobraria esse valor. Esse dano provoca uma Projeção (v. *Projeção*, pág. 378), mas *nunca* uma lesão física real.

Detecção de Mentiras

Per/Difícil

Pré-definido: Percepção-6, Linguagem Corporal-4 ou Psicologia-4.

Essa é a habilidade de dizer se alguém está mentindo ou não. Não é a mesma coisa que Interrogatório (pág. 203); a Detecção de Mentiras funciona em situações informais e sociais. Quando o jogador pedir para usar esta perícia, o Mestre faz uma Disputa Rápida entre a Detecção de Mentiras do seu personagem e a IQ de seu alvo (ou Lábia, ou Dissimulação). Se seu personagem vencer, o Mestre informa se ele estava mentindo. Em caso de fracasso, o Mestre deve mentir acerca da veracidade do que lhe diziam ou deve dizer apenas "Você não tem como saber".

Modificadores: +1 para Sensível ou +3 para Empatia (pág. 57) ou -3 para Pouca Empatia (pág. 153); +4 se o alvo for Fácil de Decifrar (pág. 139). O Mestre pode impor uma penalidade se o mentiroso for de outra espécie — v. *Modificadores Fisiológicos* (pág. 207).

4

Diagnose/NT

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6, Medicina-4, Primeiros Socorros-8 ou Veterinária-5.

Essa é a habilidade de dizer o que há de errado com uma pessoa doente ou ferida, assim como as causas de uma morte. Um sucesso em um teste de habilidade traz alguma informação sobre o problema do paciente — *limitado realisticamente ao conhecimento que se poderia obter no nível tecnológico do personagem.* Pode ser que esta perícia não determine a causa exata (se o Mestre achar que a causa da doença está além da experiência do médico, por exemplo), mas ela sempre fornece pistas, elimina hipóteses improváveis, etc. Observe que o teste de Diagnose não deve ser exigido para casos *óbvios*, como ferimentos abertos e membros decepados!

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345); modificadores fisiológicos (pág. 207); -5 no caso de lesões internas; -5 ou mais no caso de uma doença rara.

Digitação

DX/Fácil

Pré-definido: DX-4, entre outras.

Esta é a perícia no uso de uma máquina de escrever. A velocidade do datilógrafo é igual ao NH x 3 palavras por minuto (ppm) com uma máquina de escrever manual e NH x 5 ppm com uma máquina de escrever elétrica ou teclado de computador.

O valor pré-definido desta perícia é igual ao NH de qualquer perícia que envolva muita digitação -3, como Administração, Escrita, Operação de Computadores e Pesquisa e perícias profissionais, como Jornalista. Se o personagem tiver uma dessas perícias, a Digitação se torna redundante (a menos que se queira trabalhar como digitador profissional).

Diplomacia

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6 ou Política-6.

Essa é a habilidade de negociar, fazer acordos e lidar com os outros. Um teste de Diplomacia pode ser substituído por qualquer teste de reação numa situação em que não haja iminência de combate (v. *Testes de Influência*, pág. 359).

Diferentemente das outras perícias de Influência, a Diplomacia nunca pode piorar a reação que o personagem pode obter com um teste de reação normal. Um fracasso num teste de Lábia ou *Sex Appeal* afastará seu alvo, mas a Diplomacia é segura.

Um sucesso em um teste permite predizer os possíveis resultados de um curso de ação enquanto se está negociando ou escolher a melhor abordagem a fazer.

Se o NH do PdJ em Diplomacia for maior ou igual a 20 ele recebe um bônus de +2 em todos os testes de reação.

Modificadores: +2 se o personagem tiver a vantagem Voz Melodiosa (pág. 100); -3 para Pouca Empatia (pág. 153); -1 para Oblívio (pág. 151); -1 a -4 para Timidez (pág. 159); -2 para Gagueira (pág. 143).

Disfarce/NT†

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Maquiagem-3.

Essa é a habilidade de se fazer parecer com outra pessoa através do uso de roupas, maquiagens e cirurgia protética. Lembre-se que um disfarce rápido (vestir um jaleco ao entrar num laboratório, por exemplo) não exige teste de habilidade, mas engana apenas inimigos distraídos. São necessários de 30 a 60 minutos para preparar um bom disfarce. Faça uma Disputa Rápida (normalmente Disfarce *vs.* Percepção) para *cada pessoa* que seu disfarce precisa enganar. Personagens com perícias como Criminologia ou Observação podem usá-las no lugar de Percepção para descobrir um impostor. O Mestre pode indicar outras perícias a serem utilizadas — Medicina, por exemplo — poderia ajudar a identificar um nariz de borracha.

Se o jogador associar Dissimulação (pág. 196) com Disfarce (isto é, quando mudar o rosto e a personalidade), será necessário fazer apenas um teste para cada pessoa ou grupo (mas ele tem de ser o mais difícil dos dois).

Se houver mais de uma espécie inteligente em seu mundo, o personagem deve adquirir uma especialização por raça — Disfarce (Humano) não tem nada a ver com Disfarce (Monstro de Olhos Esbugalhados). A especialização em sua própria espécie é a forma mais comum de Disfarce; basta anotá-la como "Disfarce" na planilha de personagem. O valor pré-definido das perícias de Disfarce para as espécies com aparência física semelhante é igual ao NH de qualquer uma das outras especializações -2 a -4.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345). +4 para Pele Elástica (pág. 77). -1 a -5 (a critério do Mestre) para se disfarçar como alguém muito diferente. Uma aparência muito diferente também impõe uma penalidade veja *Constituição Física* (pág. 18), *Feições Estranhas* (pág. 22) e desvantagens específicas (ex.: Corcunda, pág. 129) para maiores detalhes. Diferenças no Modificador de Tamanho normalmente *impossibilitam* o uso de Disfarce.

O personagem também pode aprender Disfarce (Animal) para enganar seres irracionais. Isso inclui vestir peles de animais, esfregar almíscar ou esterco no corpo, etc. Esta e as outras especializações em Disfarce não têm um valor pré-definido em função das outras. Utilize os modificadores a seguir, *em vez* dos fornecidos anteriormente.

Modificadores: +2 se o PdJ estiver a favor do vento; -1 para cada animal da mesma espécie do qual o PdJ está se aproximando (-1 para cada 10 no caso de um rebanho); -1 a -3 se a pele de animal for velha ou se encontrar em más condições. Faça um teste de Naturalista para relembrar os hábitos do animal que está sendo imitado; um sucesso concede um bônus entre +1 e +3, enquanto um fracasso impõe uma penalidade entre -1 e -3.

Dissimulação

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, Atuação-2 ou Oratória-5.

Essa é a habilidade de simular estados de espírito, emoções e vozes e de mentir de modo convincente durante um determinado período de tempo. Um sucesso em um teste de Dissimulação permite que o PdJ finja que pensa ou sente alguma coisa que ele não sente. O Mestre também pode exigir esse teste sempre que o PdJ tentar enganar alguém, fingir-se de morto durante um combate, etc.

A *Personificação* de uma pessoa em particular é um tipo especial de Dissimulação. Para imitar uma pessoa em particular, é preciso em primeiro lugar se disfarçar (v. *Disfarce*, pág. 196), a menos que suas vítimas não possam vê-lo.

Observe que Dissimulação *não* é a mesma coisa que Lábia (a arte da "fala mansa") nem Atuação (a perícia que pode ser vista nas telas ou nos palcos).

Modificadores: +1 para cada ponto de IQ que o PdJ tem a mais do que a pessoa que ele está tentando enganar (ou o mais inteligente de um grupo) e -1 para cada ponto de IQ que a vítima tiver a mais do que o PdJ; -3 no caso de Pouca Empatia (pág. 153); -1 a -4 se tiver Timidez (pág. 159); -5 para Veracidade (pág. 159), mas apenas se o personagem estiver tentando enganar alguém. Modificadores para *personificação apenas*: -5 se o PdJ não estiver bem familiarizado com a pessoa imitada; -5 se a pessoa que ele quer enganar conhecer o original e -10 se eles tiverem *intimidade*.

Economia

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6, Análise de Mercado-5, Comércio-6 ou Finanças-3 .

Esse é o estudo da teoria do dinheiro, mercado e sistemas financeiros. Ela é, principalmente, uma perícia acadêmicas, mas um sucesso em um teste de habilidade permite que o personagem prediga o impacto de eventos importantes sobre a economia local (assassinato de uma figura política, destruição de uma usina elétrica,

introdução de uma nova invenção, etc.). Aventureiros com antecedentes militares e no setor de inteligência costumam passar por um treinamento nesta perícia.

Eletricista/NT

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Engenharia (Elétrica)-3.

Essa é a habilidade de construir, dar manutenção e reparar sistemas elétricos. Faça um teste de habilidade para identificar uma falha elétrica, instalar eletricidade em um edifício ou veículo, etc. O uso desta perícia em uma aventura inclui os reparos em combate (ex.: fazer um veículo danificado voltar a funcionar) e cortar a energia de um edifício antes de alguma atividade clandestina.

Observe que sistemas *elétricos* e sistemas *eletrônicos* não são a mesma coisa. A perícia eletrônica equivalente é Conserto de Equipamento Eletrônico (pág. 192).

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345).

Encenação de Combate

DX/Média

Pré-definido: Arte ou Esporte de Combate-2, Atuação-3 ou uma perícia de combate verdadeira-3.

Esta perícia permite que o personagem simule uma luta coreografada com segurança, embora de modo performático. Uma falha crítica resulta em um ferimento: 1d-2 ponto de dano em uma parte aleatória do corpo.

Modificadores: -4 para uma arma desconhecida.

Engenharia/NT†

IQ/Difícil

Pré-definido: Especial.

Pré-requisitos: Matemática (Aplicada) em NT5+ e outros quando for especificado.

Essa é a habilidade de projetar e construir mecanismos e sistemas tecnológicos. Um sucesso em um teste permite projetar um novo sistema, diagnosticar um defeito, determinar o propósito de um mecanismo desconhecido ou improvisar um aparelho para resolver um problema. O tempo exigido para cada tentativa fica a cargo do Mestre.

Observe que os engenheiros são *projetistas* e *inventores* e não precisam ser peritos na operação e manutenção de rotina das coisas que desenvolveram. Por exemplo, Engenharia (Armas Pequenas) permite projetar um novo rifle, mas é necessário ter Armeiro para fazer uma manutenção nele e Armas de Fogo para utilizá-lo.

Um engenheiro *tem de* ter uma especialização. Algumas delas são:

Armas Pequenas: Desenvolvimento de armas de fogo pessoais, como pistolas ou lança-foguetes portáteis. *Pré-definido:* Armeiro (Armas Pequenas)-6.

Engenharia de Artilharia: Desenvolvimento de qualquer equipamento que se classifique como arsenal no NT do cenário, desde trabucos até mísseis espertos. *Pré-definido:* Armeiro (Arma Pesada)-6.

Engenharia Bélica: Construção ou remoção de fortificações, trincheiras, etc. *Pré-definido:* Explosivos (Demolição)-6.

Engenharia Civil: Planejamento de estradas, aquedutos, edifícios, etc. *Pré-definido:* Arquitetura-6.

Engenharia Elétrica: Desenvolvimento de sistemas elétricos, como células de energia e linhas de transmissão. *Pré-definido:* Eletricista-6.

Engenharia Eletrônica: Desenvolvimento e construção de aparatos eletrônicos, desde computadores até conjuntos de sensores em naves espaciais (as tecnologias específicas envolvidas válvulas, transistores, fotônica, etc., dependem do NT). *Pré-definido:* Conserto de Equipamento Eletrônico (qualquer)-6.

Engenharia de Materiais: Preparo de novos materiais estruturais. *Pré-requisitos:* Química ou Metalurgia. *Pré-definido:* Química-6 ou Metalurgia-6.

Engenharia de Mecanismos: Desenvolvimento de mecanismos com corda — relógios, homens mecânicos e coisas do gênero. *Pré-definido:* Mecânica (Mecanismo)-6.

Engenharia de Minerais: Desenvolvimento de estruturas subterrâneas. *Pré-definido:* Explosivos (Demolição)-6 ou Geologia (qualquer)-6.

Microtecnologia: Desenvolvimento de micromáquinas. *Pré-definido:* Mecânica (Micromáquinas)-6. *Nanotecnologia:* Desenvolvimento de nanomáquinas. *Pré-definido:* Mecânica (Nanomáquinas)-6.

Paracrônica: Desenvolvimento de aparatos para viagens dimensionais e no tempo. *Pré-requisitos:* Física. *Pré-definido:* Operação de Aparelhos Eletrônicos (Paracrônica)-6, mas não existe valor pré-definido se a sociedade do personagem ainda não descobriu que as viagens dimensionais são possíveis.

Psicotrônica: Desenvolvimento de tecnologia psíquica, como escudos e amplificadores telepáticos. *Pré-definido:* Operação de Aparelhos Eletrônicos (Psicotrônica)-6, mas não existe valor pré-definido para os indivíduos originários de lugares onde não existe psiquismo.

Robótica: Desenvolvimento da robótica e cibernética. *Pré-definido:* Mecânica (Robótica)-6.

Temporal: Desenvolvimento de máquinas do tempo. *Pré-requisitos:* Física. *Pré-definido:* Operação de Aparelhos Eletrônicos (Temporal)-6, mas não há valor pré-definido para indivíduos originários de lugares onde não existe viagem no tempo.

Tipo de Veículo: Desenvolvimento de uma classe única e abrangente de veículos. Alguns exemplos: Engenharia (Automóveis), Engenharia (Navios) e Engenharia (Naves Espaciais). *Pré-definido:* Mecânica (mesmo tipo de veículo)-6.

As especializações de Engenharia normalmente têm valor pré-definido igual a NH em qualquer uma das outras -4; no entanto, o Mestre tem liberdade para determinar que, em *sua* campanha, não existe um valor pré-definido entre as especializações exóticas (Nanotecnologia, Paracrônica, Psicotrônica, etc.) e mundanas (Engenharia Civil, Engenharia Bélica, Engenharia de Minerais, etc.).

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345). Bônus de +5, no máximo, para criar um mecanismo se o jogador conseguir fornecer ao Mestre uma boa descrição das tarefas a serem executadas pelo equipamento.

Engolidor de Fogo

DX/Média

Pré-definido: Nenhum.

Esta é a perícia artística que permite extinguir chamas em sua própria boca sem se queimar. Faça um teste de habilidade para cada item que o personagem deseja apagar. Um sucesso indica que ele extinguiu as chamas. No caso de um fracasso, o PdJ sofre 1d-3 ponto de dano (mínimo de 1) nos lábios.

Esta perícia também inclui o ato de *cuspir fogo*: acender um rastro de combustível, soprando pela própria boca. Se o Mestre permitir, o personagem pode usar essa habilidade como um ataque (1d-3 ponto de dano).

Entrada Forçada

DX/Fácil

Pré-definido: Nenhum.

Essa é a habilidade de arrombar portas e janelas ou destruí-las com um pé-de-cabra, aríete ou marreta sem ser necessariamente um perito no combate corpo a corpo. Faça um teste de habilidade para atingir um objeto inanimado com os pés ou uma arma de impacto. Adicione um bônus de +1 *para cada dado* ao dano gerado pelo GdP ou GeB se o personagem tiver esta perícia com um NH igual a DX+1 e +2 para cada dado se ele tiver NH maior ou igual a DX+2. O bônus de dano também será aplicado quando o PdJ utilizar perícias com Armas de Combate Corpo a Corpo para destruir objetos inanimados e eliminá-los *do combate*.

No caso de invasões mais *sutis*, utilize a perícia Arrombamento (pág. 180).

Escalada

DX/Média

Pré-definido: DX-5.

Essa é a habilidade de escalar montanhas, paredes rochosas, árvores, paredes de edifícios, etc. Para mais detalhes, v. *Escalar* (pág. 353).

Modificadores: +2 para Pendulear (pág. 77); +3 para Flexibilidade *ou* +5 para Ultraflexibilidade das Juntas (pág. 61); +1 para Equilíbrio Perfeito (pág. 58); uma penalidade igual ao nível de carga (ex.: -1, no caso de uma carga Leve).

Escrita

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5.

Essa é a habilidade de escrever de maneira clara e/ou divertida. Um sucesso em um teste de habilidade indica que o trabalho é legível e acurado.

Esta perícia serve principalmente para ganhar a vida e/ou escrever livros de ***GURPS***, mas pode ser de alguma utilidade em uma aventura... Ou depois dela. O relatório de um espião, militar ou detetive particular será muito mais útil se estiver bem escrito!

Modificadores: Os modificadores de tempo descrito em Tempo Gasto (pág. 346) se aplicam; -5 se o PdJ estiver escrevendo sobre um assunto com o qual não está familiarizado; modificadores de Idiomas (pág. 24).

Escudo†

DX/Fácil

Pré-definido: DX-4.

Essa é a habilidade de usar um escudo tanto para se defende quanto para atacar. A defesa ativa com qualquer tipo de escudo (o valor do Bloqueio) é igual ao (NH/2) + 3, arredondado para baixo. O personagem *deve se especializar*:

Broquel: Qualquer tipo de escudo, geralmente pequeno, empunhado com uma das mãos. O broquel ocupa completamente a mão, mas é possível prepará-lo em apenas um turno ou largá-lo como uma ação livre.

Escudo: Qualquer escudo preso por meio de uma faixa. Esses escudos têm a vantagem de permitir que algo seja segurado (mas não empunha) pela mão do escudo. Mas tem a desvantagem da lentidão de por e tirar esse escudo. Essa é a especialização mais comum indique como "Escudo" na planilha de personagem.

Escudo de Energia: Qualquer escudo com uma "superfície" bloqueadora formada de energia, em vez de matéria.

Escudo, Escudo (Broquel) e Escudo (de Força) têm valor pré-definido igual ao NH de qualquer uma das outras -2.

Espada de Duas Mãos

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Espada de Energia

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Espadas Curtas

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Espadas de Lâmina Larga

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Esportes

DX/Média

Pré-definido: DX-5, entre outras.

Essa é a habilidade de praticar bem um determinado esporte, talvez bem o suficiente para o personagem ganhar a vida participando de campeonatos. Cada esporte é uma perícia diferente. A maioria dos esportes é DX/média e tem um nível pré-definido igual a DX-5, mas aquelas que dependem da força (ex.: rugby) podem ter nível pré-definido igual a ST-5. Alguns outros Esportes podem ter valor pré-definido uns em relação aos outros ou em relação a outras perícias.

Faça um teste baseado em IQ para lembrar as *principais* regras do esporte praticado. O conhecimento detalhado de todas as regras aplicáveis a ligas e torneios — algo que seria esperado de um treinador ou juiz — é coberto pela perícia Jogos de Entretenimento (pág. 204).

O Mestre pode determinar que certos Esportes podem ser úteis em situações de combate. Por exemplo, um jogador de beisebol poderia usar um taco para rebater pedras ou granadas atiradas contra ele com (NH/2) + 3; Esportes (tourada) concede um Aparar igual a (NH/2) + 3 contra o encontrão de um animal que estivesse usando um "ataque com chifres"; e um jogador com Esportes (rugby) é capaz de atacar com um encontrão.

Esqui

HT/Difícil

Pré-definido: HT-6.

Esta perícia substitui Caminhada (pág. 185), quando o personagem estiver cruzando o país de esqui, e Corrida (pág. 193), durante uma competição. Faça um teste por dia de viagem de rotina. O Mestre pode exigir testes de habilidade muito mais frequentes normalmente com base em DX em situações de combate e perseguições ou no caso de manobras, condições ou velocidades perigosas. Nessas circunstâncias, qualquer fracasso indica uma queda, enquanto que uma falha crítica resulta em 1d ponto de dano em um membro escolhido aleatoriamente.

Estratégia†

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6, Análise da Informação-6 ou Tática-6.

Essa é a habilidade de planejar ações militares e prever as do inimigo. Normalmente, é ensinada apenas por militares.

Um sucesso em um teste de habilidade permite ao personagem deduzir os planos militares do inimigo, a menos que eles sejam liderados por alguém que tenha esta perícia. Nesse caso, o Mestre faz uma Disputa Rápida de Estratégia. A quantidade de informação conseguida depende de quão bom foi o resultado no teste, mas *não* da qualidade dos planos do inimigo. Se perder, o personagem do jogador faz uma conjectura errada (isto é, o Mestre fornece informações erradas) acerca dos planos inimigos.

O personagem *deve se especializar* em um tipo de estratégia. Os tipos importantes são: terrestre, naval e espacial. O valor pré-definido dessas especializações é igual ao NH de uma das outras -4. As unidades específicas que estão sendo comandadas são menos importantes; até mesmo unidades de outro país ou NT concede no máximo uma penalidade de -1 ou -2, se ele tiver informações precisas acerca de suas aptidões.

Exorcismo

Vontade/Difícil

Pré-definido: Magia Ritualística (qualquer)-3, Ritual Religioso (qualquer)-3, Teologia (qualquer)-3 ou Vontade-6.

Essa é a habilidade de expulsar um espírito de uma pessoa possuída ou de um lugar assombrado. Ela não é uma perícia mágica e sim um ritual religioso. Tanto um médico-bruxo malaio quanto um padre católico são capazes de realizar um exorcismo; o sucesso do ritual depende da cultura original do *espírito*.

A duração do ritual é de 15 minutos x a HT do espírito. Alguns espíritos aguardam pacientemente o término do exorcismo, preparando sua defesa em silêncio; outros tentam distrair ou até mesmo atacar o exorcista antes do ritual se completar. Quando o exorcismo for completando, realize um teste com esta perícia.

No caso de um fracasso, o espírito permanece no corpo da vítima e será necessário esperar pelo menos uma semana para se poder repetir o ritual. No

caso de uma falha crítica, jogue imediatamente 3d+10 e consulte a *Tabela de Verificação de Pânico* (pág. 360). Mesmo que o personagem consiga manter sua sanidade, *nunca* mais pode tentar exorcizar o mesmo espírito.

No caso de um sucesso decisivo, o espírito é banido imediatamente. No caso de um sucesso simples, o personagem enfrenta seu oponente em uma Disputa Rápida: o NH do personagem em Exorcismo *vs.* o *maior* valor entre a ST e a Vontade do espírito. Quando estiver combatendo um espírito que se encontra dentro de um ser vivo, some o maior valor entre a ST e a Vontade da vítima ao NH em Exorcismo do personagem se ele tentar "expulsar o espírito".

Se vencer ou empatar a disputa, a criatura permanece e o personagem tem de esperar pelo menos uma semana antes poder de repetir o ritual. Se o PdJ vencer, ele consegue arrancar o espírito da vítima ou do local assombrado. O espírito de um mortal falecido está destinado ao descanso eterno. Já para demônios e entidades semelhantes, o exorcista deve realizar um teste de reação. No caso de uma reação melhor ou igual a Fraca, o espírito se sentirá humilhado e fugirá. No caso de uma reação Ruim ou pior, a criatura usará todos os recursos ao seu alcance para se vingar do PdJ e de todos que se encontram nas proximidades.

Se qualquer uma das etapas do exorcismo acabar falhando, realize um teste de IQ. Um sucesso indica que o personagem aprendeu algo sobre o espírito que o ajudará a banir o inimigo em sua *próxima* tentativa, o que concede um bônus de +2 nos testes de habilidade posteriores. É permitido solicitar esse bônus somente uma vez para cada espírito.

Modificadores: -4 se o PdJ não tiver uma ou mais das seguintes perícias: Abençoado (pág. 35), Investidura de Poder (pág. 67) ou Fé Verdadeira (pág. 60); ele conseguirá entender o ritual, mas não recebe o apoio das forças sagradas.

Explosivos/NT†

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, entre outros.

Essa é a habilidade de lidar com explosivos e bombas incendiárias.

É *obrigatório* se especializar:

Demolição: É a habilidade de preparar e detonar explosivos para explodir coisas. Toda vez que o personagem for usar explosivos dessa maneira, ele tem de fazer um teste. Um fracasso indica que ele cometeu um engano — a gravidade do engano depende da margem de fracasso. Um resultado muito ruim com uma carga próxima pode mandá-lo pelos ares. O tempo exigido varia. São necessários apenas alguns segundos para instalar a carga preparada, mas a demolição de uma ponte grande ou de um arranha-céu pode levar *horas*. Quando o personagem estiver montando uma armadilha explosiva, use esta perícia, em vez de Armadilhas. Os testes para montar um estopim (ex.: uma mina terrestre) em vez de um temporizador sofrem uma penalidade de -2. *Pré-definido:* Engenharia (Bélica) ou (de Mineração)-3.

Demolição Subaquática (DS): A habilidade de preparar e detonar uma carga explosiva debaixo d'água. Todo o restante é similar a Explosivos (Demolição). O PdJ precisa ter a perícia Mergulho ou pelo menos Natação para poder chegar ao local onde deseja instalar os explosivos.

Desarmamento de Dispositivo Explosivo (DDE): A habilidade de desarmar bombas e outros explosivos. Quando estiver desarmando uma armadilha, faça uma Disputa Rápida entre o NH em Explosivos (DAE) do personagem o NH em Explosivos (Demolição) da pessoa que criou o dispositivo. Um fracasso (ou até mesmo uma falha crítica) não significa, necessariamente, que a explosão ocorreu (o Mestre pode ser muito mais criativo que isso!). Uma série de coisas pode acontecer nas circunstâncias adequadas, como sibilos repentinos, peças misteriosas se soltando, câibras, urticária e alarmes disparando. É melhor que o Mestre jogue os dados e descreva a situação para a vítima. As Verificações de Pânico são apropriadas para os sobreviventes de uma tentativa de desarmamento fracassada. *Pré-requisitos:* DX 12 +.

Desarmamento de Dispositivo Nuclear (DDN): O equivalente de Explosivos (DDE) para dispositivos nucleares. Desarmar uma arma militar nuclear é simples, mas fazer o mesmo com uma bomba caseira terrorista pode ser muito mais complicado. Somente uma falha crítica *confirmada por uma segunda falha crítica* resulta na detonação da bomba. Qualquer fracasso menos grave detona, na pior das hipóteses, o acionador altamente explosivo da bomba, contaminando a área próxima com material radioativo. Não que isso sirva de consolo para os habitantes da região.

Fogos de Artifício: A habilidade de *fabricar* mecanismos de pirotecnia, como fogos de artifício, sinaleiros, bombas de fumaça, granadas de luz, etc. Grande parte desses itens pode ser utilizada por qualquer pessoa. *Pré-definido:* Química-3.

Essas especializações têm valor pré-definido igual ao NH em qualquer uma das outra -4, *a não ser* Demolição e DS, que têm valor pré-definido igual a NH-2 e DDE e DDN, que também têm o valor pré-definido igual ao NH na outra-2.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345); -1 a -5 se houver alguma distração (ex.: ataque inimigo ou um bando de formigas mordendo os seus pés) ou movimentação física (ex.: um barco ou ônibus em alta velocidade). Os modificadores de tempo encontrados em Tempo Gasto (pág. 346) são utilizados com frequência.

Faca

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Falcoaria

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Adestramento de Animais (Aves de Rapina)-3.

Essa é a habilidade de caçar pequenos animais usando um falcão treinado. Um bom falcoeiro conhece técnicas de caça e treinamento, além de saber como cuidar de um falcão. Descobrir um ninho de falcão na primavera exige uma semana de busca e um sucesso em um teste de Falcoaria. O ninho tem 1d-3 filhotes.

Falsificação/NT

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6 ou Falsificação de Dinheiro-2.

Essa é a habilidade de falsificar uma cédula, passaporte ou outro documento similar. Ela não é ensinada, a não ser por organizações de espionagem e pelo submundo, mas o PdJ pode estudá-la por si mesmo.

O tempo necessário para fazer uma falsificação varia de dias a semanas (a critério do Mestre). Será necessário um teste de habilidade toda vez que um documento falsificado usado pelo personagem seja inspecionado (a menos que ele consiga um sucesso decisivo na primeira tentativa). Um fracasso indica que o golpe foi descoberto.

Algumas tarefas exigem testes de habilidade baseados em DX e nesse caso, aplicam-se os modificadores de Destreza Manual Elevada (pág. 53) ou Atrapalhado (pág. 123). O Mestre também pode permitir que Falsificação tenha um valor pré-definido igual ao NH numa especialização adequada de Artista-5, se o personagem estiver fazendo todo o trabalho à mão.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345); +3 se estiver somente alterando um documento genuíno; -5 se não tiver um modelo. O Mestre pode também impor modificadores dependendo do rigor da inspeção pela qual o documento passará; uma verificação rotineira em uma fronteira, por exemplo, tem um bônus de +5.

Falsificação de Dinheiro/NT

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6 ou Falsificação-2.

Essa é a arte de duplicar notas e moedas. Ela pode ser ensinada apenas por membros do submundo do crime e agências do governo (embora seja rara fora de mundos repletos de salafrários, a não ser em época de guerra). O tempo necessário varia de dias a semanas (a critério do Mestre). O Mestre faz um teste em segredo contra o NH em Falsificação de Dinheiro para cada "formada" de dinheiro.

Um sucesso decisivo indica que as notas falsas *dessa fornada* são tão bem feitas quanto as verdadeiras.

Um sucesso simples indica que o trabalho é bom, mas não perfeito. Sempre que o PdJ tentar fazer circular o dinheiro falso, o Mestre deve fazer um *segundo* teste de habilidade com os mesmos modificadores. Um fracasso significa que a pessoa que recebe o dinheiro percebe a falcatrua. Para conseguir passar as notas falsas a alguém que tenha motivos para ficar desconfiado, é necessário vencer uma Disputa Rápida entre Falsificação de Dinheiro e o *maior* NH entre Percepção, Perícia Forense ou Comércio do alvo.

Qualquer fracasso no teste inicial de Falsificação de Dinheiro significa que a primeira pessoa a receber o dinheiro percebe imediatamente que ele é falso. Uma falha crítica no teste inicial ou qualquer outro subsequente tem consequências mais graves: o receptor é um policial disfarçado, um cidadão armado e irritado, etc.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345). Os materiais: tinta, papel, prensas, etc. roubados da casa da moeda original podem conceder um bônus que varia entre +1 (alguns rolos de papel) e +10 (placas e moldes verdadeiros). É obrigatório ter uma amostra das notas verdadeiras ou não será possível falsificá-las.

Farmácia/NT†

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6, entre outras.

Esta é a perícia de preparar remédios para tratar doenças (para trabalhar com drogas *nocivas*, utilize a perícia Venefício, pág. 227). O personagem *deve se especializar*:

Herbanário: A habilidade de fabricar e aplicar remédios preparados a partir das plantas. Faça um teste de Naturalista para *encontrar* as ervas. Em NT menor ou igual a 5, essa é a única especialização disponível. Ela substitui Medicina (mais adiante) e é frequentemente usada junto com Medicina Alternativa (pág. 211). Em NT5+, essa especialização continua disponível, mas Farmácia (Sintética) é muito mais comum. Pré-requisitos: Naturalista. *Pré-definido:* Biologia-5, Conhecimento das Ervas-5 ou Naturalista-5.

Sintética: Essa é a perícia na preparação de drogas em laboratório. Para *prescrevê-las*, utilize a perícia Medicina. Essa especialização está disponível somente em NT5+. *Pré-definido:* Química-5 ou Medicina-5.

Ferreiro/NT†

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, entre outras.

Essa é a habilidade de trabalhar manualmente com metais não-preciosos. O personagem *deve se especializar* em:

Cobre: O próprio elemento e suas ligas, o que inclui o latão e o bronze. *Pré-definido:* Joalheiro-4.

Chumbo e Estanho: Qualquer um dos metais "brancos" mais maleáveis, incluindo ligas como o peltre. O nome tradicional para um ferreiro deste tipo é funileiro. *Pré-definido:* Joalheiro-4.

Ferro: A arte do ferreiro propriamente dita. Também inclui o aço em níveis tecnológicos em que existe esse metal.

O valor pré-definido dessas especializações é igual ao NH em qualquer uma das outras -4.

Esta perícia baseia-se em IQ, mas a ST também é importante. Assim como acontece com as armas, algumas ferramentas exigem uma "ST Mínima".

Filosofia†

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6.

Esse é o estudo de um sistema de princípios adotados por uma sociedade. O personagem *deve se especializar* em uma determinada escola de filosofia; ex.: Confucionismo, Marxismo ou Estoicismo (se o personagem estiver estudando uma filosofia *religiosa*, adquira a perícia Teologia, pág. 225).

Um sucesso no teste de Filosofia também pode ser usado para prever o comportamento de outros personagens que são regidos por aquela filosofia.

Um estudante de filosofia não acredita necessariamente nos ideais da filosofia que estuda. Se acreditar, o PdJ pode solicitar ao Mestre um teste secreto de Filosofia quando estiver diante de um dilema. No caso de um sucesso, o Mestre "iluminará" seus pensamentos e dará uma dica sobre que curso de ação "parece" mais apropriado, de acordo com as suas crenças.

Finanças

IQ/Difícil

Pré-definido: Economia-3, Comércio-6 ou Contabilidade-4.

Essa é a habilidade de administrar dinheiro. Ela é uma aplicação *prática* de Economia (pág. 196), da mesma maneira que a perícia Engenharia é uma aplicação prática de Física. Um sucesso no teste de habilidade permite que o personagem firme um acordo comercial, levante capital para uma nova corporação, faça um orçamento, etc.

Modificadores: Tanto Perspicácia Comercial quanto Habilidade Matemática concedem bônus.

Física/NT

IQ/Muito Difícil

Pré-definido: IQ-6.
Pré-requisitos: Matemática (Aplicada) em NT5+.

Essa é a ciência que estuda as propriedades e interações da matéria e da energia. Além do nível básico (que rege o comportamento dos corpos em movimento), o conhecimento de um físico inclui tudo o que se entende sobre eletricidade, gravidade, calor, luz, magnetismo, radiação e som no nível tecnológico do personagem.

Em NT6+, a maioria dos físicos tem uma especialização *opcional* (pág. 169): acústica, astrofísica, física de partículas, física do estado sólido, física nuclear, física quântica, geofísica, ótica, relatividade, etc. Alguns cenários oferecem opções exóticas, como a física hiperespacial (a ciência do hiperespaço e dos pontos de salto), física paracrônica (o estudo de outras realidades e cronologias), parafísica (a física dos fenômenos psíquicos), física das probabilidades (o estudo da manipulação das probabilidades) e física temporal (a ciência da viagem no tempo).

Fisiologia/NT†

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6, Cirurgia-5, Diagnose-5 ou Medicina-5.

Esse é o estudo do corpo humano e suas funções. Uma fisiologista sabe onde estão localizados e como funcionam os músculos, ossos e órgãos. Em cenários com várias espécies inteligentes, o personagem *deve se especializar* por raça. O valor pré-definido entre espécies (se houver) depende do Mestre.

Força Mental

Vontade/Fácil

Pré-definido: Nenhum.
Pré-requisitos: Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas.*

*A critério do Mestre, um mago ou um psi também podem aprender esta perícia.

O personagem é capaz de se concentrar para resistir a ataques mentais. Esta perícia substitui a Vontade quando se está resistindo a mágicas, poderes psíquicos, Hipnotismo, Arte da Invisibilidade, Kiai e habilidades semelhantes. Força Mental *não* substitui a maioria dos testes comuns de Vontade. Além disso, ela não funciona se o personagem estiver atordoado, adormecido ou inconsciente. Para isso, compre a vantagem Escudo Mental (pág. 59).

Fotografia/NT

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Operação de Aparelhos Eletrônicos (Mídia)-5.

Essa é a habilidade de usar uma máquina fotográfica com competência, bem como uma câmara escura (NT5+) ou um programa de edição de imagens digitais (NT8+), etc., para produzir fotos reconhecíveis e atraentes. Pode-se usar o valor pré-definido, se o personagem for usar uma máquina fotográfica, mas nunca para revelar o filme em uma câmara escura.

Modificadores: -3 para uma máquina fotográfica com a qual o personagem não está familiarizado; -3 para uma máquina de filmar.

Fuga

DX/Difícil

Pré-definido: DX-6.

Essa é a habilidade de se soltar de cordas, algemas e atilhos semelhantes. A primeira tentativa de escapar leva 1 minuto; cada tentativa subsequente levará 10 minutos.

O Mestre pode aplicar uma penalidade no caso de atilhos particularmente seguros. No caso de algemas modernas por exemplo, a penalidade é -5. O PdJ sofre apenas metade dessa penalidade se conseguir deslocar o membro aprisionado (normalmente um braço). Isso exige (20-NH) minutos de concentração (mínimo de 1 minuto) e um teste de Vontade. No entanto, se fracassar no teste de Fuga por uma margem maior ou igual a 3 quando estiver deslocando o membro aprisionado, o personagem sofrerá 1d ponto de dano. No caso de uma falha crítica, ele sofrerá dano suficiente para incapacitar o membro afetado.

Modificadores: +3 para Flexibilidade ou +5 para Ultraflexibilidade das Juntas (pág. 61); qualquer bônus devido a Escorregadio (pág. 59).

Funda

DX/Difícil

Pré-definido: DX-6.

Esta é a perícia no uso da funda ou fustíbalo.

Furtividade

DX/Média

Pré-definido: DX-5 ou IQ-5.

Essa é a habilidade de se esconder e se mover silenciosamente. Um sucesso em um teste permite que o PdJ se esconda em qualquer lugar, menos num aposento completamente vazio, movimente-se tão silenciosamente que ninguém irá escutá-lo, ou seguir alguém sem ser notado (para seguir alguém em meio a uma *multidão* use a perícia Perseguição, v. pág. 217).

Se o personagem estiver se movendo silenciosamente e alguém estiver *especificamente* à espera de intrusos, o Mestre faz uma Disputa Rápida entre a Furtividade do PdJ a Percepção da sentinela.

Esta perícia também é usada para caçar. Um sucesso num teste de habilidade (e mais ou menos 30 minutos) deixará o personagem a menos de 30 metros da maioria dos animais. Outro teste, com uma penalidade de -5, o colocará a 15 metros.

Modificadores: Uma penalidade igual ao nível de carga; -5 para se esconder em uma área sem "esconderijos" naturais; +3 ou mais se existirem vários esconderijos; -5 para se mover silenciosamente se ele estiver se movendo mais rápido do que deslocamento 1; -5 para enganar animais com Olfato Discriminatório (ex.: cães).

Garrote

DX/Fácil

Pré-definido: DX-4.

Essa é a habilidade de estrangular a vítima com uma corda ou fio. V. *Regras Especiais para Armas de Combate Corpo a Corpo* (pág. 404) para maiores detalhes. Lembre-se que não é possível usar um garrote para Aparar.

Geografia/NT†

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6 e outras.

Esse é o estudo das divisões físicas, políticas e econômicas de um planeta e o modo como elas interagem. É tanto uma ciência física quanto uma ciência social. É *obrigatório* se especializar:

Geografia Física: O estudo das propriedades físicas da superfície do planeta. Um geógrafo com essa especialização é capaz de responder perguntas sobre climas, terrenos e assim por diante. Em seguida, o personagem deve se especializar no tipo de planeta; v. *Tipos de Planetas* (pág. 184). *Pré-definido:* Geologia (mesmo tipo de planeta)-4 ou Meteorologia (mesmo tipo de planeta)-4.

Geografia Política: O estudo das regiões políticas, suas fronteiras, recursos naturais, indústrias, etc. Um geógrafo com essa especialização é capaz de responder perguntas sobre reivindicações de terras, superpopulação, disparidades econômicas regionais, redes de transporte, etc. *Pré-definido:* Economia-4.

Geografia Regional: O estudo de *todos* os assuntos anteriores, mas relacionados a uma região específica: Nova Iorque, os Estados Unidos, o planeta Terra, etc. A profundidade do conhecimento do geógrafo diminui com o aumento do tamanho da região (v. *Conhecimento do Terreno*, pág. 189). *Pré-definido:* a perícia Conhecimento do Terreno relevante -6.

Essas especializações têm valor pré-definido igual ao NH de qualquer outra -5.

Geologia/NT†

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6, Geografia (Física)-4 ou Prospecção-5.

Essa é a ciência que estuda a estrutura dos planetas (crosta, manto e núcleo). Um geólogo estuda minérios, rochas, fontes de petróleo, terremotos, vulcões e fósseis. Ele é capaz de achar água usando seu "treinamento especializado", v. *Sobrevivência* (pág. 222).

O PdJ *deve se especializar* por tipo de planeta. V. *Tipos de Planetas* (pág. 184) para maiores detalhes.

Golpe Debilitante

IQ/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Pré-requisitos: Treinado por Um Mestre

Esta perícia permite achar o ponto fraco de qualquer objeto quando estiver realizando um ataque com as mãos nuas. Cada ataque exige um teste separado de Golpe Debilitante. Faça um teste contra a perícia *depois de* acertar o golpe. Golpe Debilitante custa 1 PF a cada tentativa, quer o personagem acerte o golpe ou não.

No caso de um sucesso, o ataque obtém um divisor de blindagem de (5) contra qualquer alvo amarrado, inanimado ou homogêneo (v. *Lesões em Alvos Difusos, Homogêneos e Mortos-Vivos*, pág. 380) que pode ser tratado como se fosse Fragilidade (Quebradiço) (pág. 142) durante esse ataque.

Em uma aventura cinematográfica, o PdJ não está limitado a alvos inanimados. O divisor de blindagem afeta qualquer blindagem ou campo de força *artificial* (*não a* RD natural) e o PdJ pode tratar *oponentes* homogêneos como se possuíssem Fragilidade (Quebradiços).

No caso de um fracasso, o ataque não recebe nenhum benefício especial. No caso de uma falha crítica, o PdJ causa dano a sua própria mão ou pé.

Modificadores: -10 se for utilizado instantaneamente, cai para -5 após 1 turno de concentração, -4 após 2 turnos, -3 após 4 turnos, -2 após 8 turnos, -1 após 16 turnos e sem penalidade após 32 turnos; -1 se o alvo for de madeira ou plástico, -3 se for de tijolo ou pedra ou -5 se for de metal ou algum composto de alta tecnologia.

Golpe Poderoso

Vontade/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Pré-requisitos: Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas.

Essa é a habilidade de recorrer à sua força interior para dar um golpe devastador em um combate corpo a corpo. Faça um teste para cada ataque. Golpe Poderoso consegue 1 PF, independente do sucesso.

No caso de um sucesso, dobre a ST quando for calcular o dano do *próximo ataque somente*. Esse ataque está sujeito a todos os modificadores normais e deve ocorrer imediatamente após o teste de Golpe Poderoso. Se o personagem tiver NH maior que 20 nesta perícia, *triplique* sua ST aceitando uma penalidade adicional de -10 no teste de habilidade.

O personagem também pode usar esta perícia em situações fora de combate. Por exemplo, o personagem poderia aplicar um Golpe Poderoso para dobrar ou triplicar sua ST momentaneamente a fim de mover um objeto pesado. Essa tarefa custará 1 PF e exige um teste de habilidade, conforme descrito anteriormente.

Modificadores: -10 se usa instantaneamente, caindo para -5 após 1 turno de concentração, -4 após 2 turnos, -3 após 4 turnos, -2 após 8 turnos, -1 após 16 turnos e sem penalidade após 32 turnos.

Habilidade com Nós

DX/Fácil

Pré-definido: DX-4, Escalada-4 ou Tripulante de Navio-4

Essa é a habilidade de atar uma grande variedade de nós com rapidez e eficiência. Um sucesso no teste de habilidade permite dar um nó corrediço, amarrar alguém, etc. Se o personagem prender alguém utilizando esta perícia, a vítima tem de vencer uma Disputa Rápida entre Fuga e o NH em Habilidade com Nós para se libertar.

Modificadores: +1 por nível de Destreza Manual Elevada (pág. 53) ou -3 por nível de Atrapalhado (pág. 123).

Hacking de Computador/NT

IQ/Muito Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Pré-requisitos: Programação de Computadores.

Essa é a habilidade de obter acesso ilegal a um sistema de computador normalmente usando outro computador ligado a uma rede de comunicação. Um sucesso num teste de Hacking de Computador permite ao PdJ ter acesso ilícito e furtivo a um sistema ou encontrar (ou alterar) informações em um sistema que já tenha obtido através da invasão. Uma falha crítica indica que ele não obteve acesso e deixou algum tipo de evidência que pode incriminá-lo.

Esta perícia é cinematográfica e simula a maneira como a invasão de computadores é representada em vários filmes e livros. Ela não existe em campanhas realistas. Os "hackers" de verdade têm de aprender uma combinação de Criptografia, Captação (para recuperar manuais, senhas ou anotações da lixeira, etc.), Conserto de Equipamento Eletrônico (Computadores), Lábia (para convencer os usuários legítimos a revelarem suas senhas), Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicações e Vigilância), Operação de Computadores (para explorar brechas no Sistema Operacional e executar vírus), Pesquisa (para encontrar brechas na segurança documentadas) e Programação de Computadores (para *criar* vírus).

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345). -1 a -10 se o PdJ está sem prática há muito tempo e não teve a chance de se familiarizar com as mudanças em seu campo de atuação. Medidas de segurança impõem penalidades que variam entre -1, para o programa de segurança comercial mais barato e -15, no caso de tecnologia mais avançada. Algumas dessas medidas resistem às tentativas de invasão. Nesse caso, faça uma Disputa Rápida entre Hacking e o NH efetivo das defesas.

Heráldica

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Trato Social (Alta Sociedade)-3

Esta é a perícia de projetar e reconhecer escudos de armas, cores, estandartes e tartãs e outros emblemas. Um sucesso em um teste de habilidade permite ao heráldico reconhecer um cavaleiro ou nobre pelo estandarte ou escudo. Pode também criar brasões dignos e atraentes para novos nobres (sem conflitar com os padrões existentes).

Em alguns cenários, o personagem pode ter de se especializar em um determinado *tipo* de Heráldica; Escudos de Armas (a especialização mais usual, descrita acima), Logotipos Corporativos (valor pré-definido igual a Assuntos Atuais (Negócios)-3) ou até mesmo Grafites e Pichações (valor pré-definido igual a Manha-3).

Modificadores: Todos os de Familiaridade Cultural (pág. 23). Até +5 para reconhecer um desenho conhecido e até -5 no caso de um desenho obscuro ou que não é utilizado há muito tempo.

Hipnotismo

IQ/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Esta é a perícia para afetar a mente de outra pessoa através de meios mecânicos ou verbais. A primeira tentativa de hipnotismo leva 5 segundos. Se ela fracassar e o alvo for cooperativo, a segunda tentativa pode ser feita com uma penalidade de -5 e levará 5 minutos. Se

ela fracassar, o alvo não pode mais ser hipnotizado naquele dia.

Um sucesso em um teste de Hipnotismo pode pôr o alvo a dormir e conta como um anestésico para qualquer uso da perícia Cirurgia. A critério do Mestre, sucessos adicionais num teste de Hipnotismo podem também ajudar o alvo a se lembrar de algo que havia esquecido (os testes de Psicologia o auxiliam somente a se curar de problemas mentais).

Depois de hipnotizado, o indivíduo se torna extremamente sugestionável. Faça uma Disputa Rápida entre o NH em Hipnotismo *vs.* a Vontade da vítima para cada ordem que for dada. Todas as ordens que puserem em risco a vida da vítima ou de pessoas amadas são resistidas com um bônus de +5. Sugestões pós-hipnóticas ou que vão fortemente contra suas convicções podem também ser dadas, instruindo o alvo a fazer alguma coisa depois de terminado o hipnotismo, em reposta a um evento pré-sugerido que desencadeie a ação. O teste de resistência a essas sugestões deve ocorrer quando a vítima se deparar com esse evento pré-sugerido. Normalmente será adicionado um bônus de +1 à Vontade da vítima para cada semana de intervalo.

O personagem *não* pode usar Hipnotismo como um ataque, a não ser em jogos completamente cinematográficos. Ele *pode* usá-la em um indivíduo desavisado ou indisposto a cooperar e que se encontre fora do combate, mas este recebe um bônus de +5 em sua Vontade. Se resistir à tentativa inicial, ele será considerado como indisposto a cooperar e uma segunda tentativa não pode ser feita naquele dia. Alguém que não esteja familiarizado com Hipnotismo não saberá exatamente o que foi tentado, mas pode suspeitar de alguma coisa possivelmente feitiçaria.

Em todos os casos, um transe hipnótico dura 1d horas, a menos que seja interrompido pelo hipnotizador.

Modificadores: +2 se o PdJ envia sugestões telepáticas por meio da Diapsiquia (v. Telecomunicação, pág. 93), já que é muito difícil ignorar vozes em nossas mentes.

História†

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6

Esse é o estudo do passado registrado (em oposição à Arqueologia, pág. 179). Um sucesso em um teste de habilidade permite a um historiador dirimir dúvidas sobre história e até se lembrar (a critério do Mestre) de um paralelo histórico útil: "Bom, Aníbal enfrentou uma situação parecida com esta uma vez e fez o seguinte...".

O personagem *deve se especializar* em uma das duas classes a seguir:

- Uma região geográfica limitada do tamanho de uma pequena nação e várias eras. *Exemplos:* História (Bavária), História (Irlanda) ou História (Estado de Nova Iorque).
- Uma única *era* (ex.: período vitoriano, século XX) e *uma* área geográfica ampla (ex.: Europa), uma cultura (ex.: mulçumana) ou uma ideia (ex.: economia, esoterismo ou militarismo). *Exemplos:* História (América do século XX), História (Mulçumanos Otomanos) ou História (Exército de Napoleão).

Essa grande variedade de especializações faz com que seja impossível listar todos os valores pré-definidos que podem ser utilizados. Em termos gerais, se duas especializações se *sobrepuserem*, o Mestre deve permitir um valor pré-definido entre NH-2 e NH-4.

Influência Musical

IQ/Muito Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Pré-requisitos: Talento (Talento para Música) 1 e NH12+ em qualquer Instrumento Musical ou Canto.

Esta perícia cinematográfica permite que o personagem influencie as emoções de outras pessoas quando toca um instrumento musical ou canta. Em alguns cenários, esse é um talento mágico ou psíquico, ou uma forma especial de hipnotismo e funciona com *qualquer* instrumento ou a voz. Em outros cenários, ela está associada com um tipo específico de instrumento mágico ou de alta tecnologia.

Para tentar exercer sua Influência Musical, o personagem tem primeiro de fazer com que seu público pare e ouça a sua performance. Também é necessário obter um sucesso em Instrumento Musical ou Canto. Em seguida, é possível fazer um teste de Influência Musical. No caso de um sucesso, o PdJ conseguirá ajustar o teste de reação da plateia em relação a ele ou a qualquer um dos presentes para cima ou para baixo um número de pontos igual a sua margem de sucesso, até um máximo de +3, (+4 no caso de um sucesso decisivo).

Se tiver apenas alguns segundos ou a plateia não estiver prestando atenção à sua performance, o personagem pode ajustar os testes de reação em ±1 no máximo, independente da margem de sucesso.

Os ouvintes que não desejarem ser influenciados podem resistir usando sua Vontade. Duro de Ouvido (pág. 136) concede um bônus de +4 para resistir e as pessoas que têm Surdez (pág. 158) são completamente imunes. No entanto, alguns mecanismos de ficção científica geram vibrações que afetam o *corpo*. Nesse caso, o sentido de audição da pessoa é irrelevante.

Fica a cargo do Mestre determinar se esta perícia funciona com animais e com seres inteligentes. É bem possível que aconteça em cenários de fantasia clássica.

Instrumentos Musicais†

IQ/Difícil

Pré-definido: Especial.

Essa é a habilidade de tocar um instrumento musical. Com um sucesso no teste de habilidade, o personagem faz uma performance competente. É *obrigatório se especializar* em um determinado instrumento. Os modificadores dos valores pré-definidos entre as diversas especializações variam entre -3, no caso de instrumentos semelhantes, a "sem nível pré-definido" no caso de instrumentos completamente diferentes entre si, como batem e harpa, por exemplo.

Esta perícia inclui a capacidade de ler música escrita no sistema de notação da sua cultura (se houver). Trate os sistemas diferentes como familiaridades (v. *Familiaridade*, pág. 169).

Interrogatório

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, Intimidação-3 ou Psicologia-4

Essa é a habilidade de questionar um prisioneiro. Só é ensinada nas agências de inteligência, polícias, penitenciárias, unidades militares e submundo.

Faça uma Disputa Rápida: entre o NH em Interrogatório *vs.* a Vontade do prisioneiro para cada pergunta. Isso leva cinco minutos por pergunta. Se vencer, o interrogador receberá uma resposta verdadeira. Se empatar ou perder, a vítima permanecerá em silêncio ou mentirá. No caso de um fracasso por uma margem de 5 ou mais, o PdJ ouvirá uma mentira *convincente e bem construída.* O Mestre representará o prisioneiro (ou o interrogador, se o *personagem* for o prisioneiro) e faz todas as jogadas em segredo.

Modificadores: -2 se o nível de lealdade do prisioneiro para com seu líder for "Muito Bom" ou "Excelente"; -3 se tiver Pouca Empatia (pág. 153); +2 no caso de interrogatórios longos (mais de duas horas); +3 se forem feitas ameaças graves; +6 se for usada tortura. Aumente esses dois últimos bônus em +1 se o interrogador tiver a desvantagem Insensível (pág. 147).

Observe que "tortura" não significa necessariamente o uso de "pau-de-arara" ou "anjinhos". Expor um prisioneiro ao objeto de sua fobia (v. pág. 140) é um método de tortura bastante eficaz. Uma ameaça à integridade de um ente querido também é um método de tortura eficiente. Lembre-se que torturar um prisioneiro normalmente é considerado um comportamento vil e pode gerar represália.

Intimidação

Vontade/Média

Pré-definido: Vontade-5 ou Dissimulação-3

Esta é a perícia de persuasão hostil. A essência da Intimidação é convencer o alvo de que o personagem pode e faz algo desagradável contra ele e talvez até esteja ansioso por fazê-lo.

É possível substituir uma tentativa de Intimidação por qualquer teste de reação; veja *Testes de Influência* (pág. 359). *Exceção:* Não é possível intimidar uma pessoa que tem a vantagem Fleuma.

O resultado exato de um sucesso depende da vítima. Um cidadão honesto provavelmente irá cooperar, seja de má vontade ou com falsa alegria. Um marginal pode lamber as botas do personagem (e eventualmente até se tornar realmente leal). Um cara realmente durão pode não ficar com medo, mas mesmo assim pode reagir positivamente: "Você é dos meus!". O Mestre é quem decide e interpreta essas reações. Se o personagem obteve um sucesso decisivo ou se a vítima sofreu uma falha crítica no teste de Vontade, ela deve fazer uma Verificação de Pânico além dos outros resultados do teste de Influência.

Blefe: O personagem pode tentar fazer uma Disputa Rápida de Lábia contra a IQ do alvo antes da sua tentativa de Intimidação a fim de parecer intimidador numa situação que não poderia sustentar. Se vencer, ele recebe um bônus de +3 na tentativa de Intimidação subsequente, o que pode acabar derrubando até mesmo a Vontade e o Destemor elevados dos Mestres em artes marciais, dos líderes mundiais, etc. Entretanto, se o personagem empatar ou perder, sua tentativa de Intimidação fracassa automaticamente e a reação é "Muito Ruim", em vez de apenas "Ruim".

Intimidação em Grupo: O personagem pode tentar intimidar até 25 pessoas de uma vez sujeito a uma penalidade de -1 para cada 5 pessoas (ou uma fração adequada) no grupo. Um grupo de intimidadores pode tentar pressionar grupos proporcionalmente grandes; por exemplo, três ladrões podem tentar intimidar até 75 pessoas! Baseie a penalidade no nível de habilidade no tamanho do grupo-alvo dividido pelo número de intimidadores (arredondado para cima).Resolva a cena com uma única Disputa Rápida: o maior nível de habilidade efetivo de Intimidação por parte dos intimidadores contra o nível de Vontade modificada mais elevado do grupo-alvo.

Modificadores: +1 a +4 para demonstrações de força, crueldade ou poderes sobrenaturais (a critério do Mestre); aumente esse bônus em +1 se o PdJ for Insensível (pág. 147). A Aparência (pág. 21) é importante para esta perícia: +2 se o PdJ for Hediondo, +3 se Monstruoso ou +4 se Horroroso. O tamanho também importa: some o Modificador de Tamanho e subtraia o do alvo. Os modificadores de reputação (positiva ou negativa) certamente devem ser levados em consideração. O intimidador sofre uma penalidade de -1 por ser Oblívio (pág. 151) e -1 a -4 por Timidez (pág. 159). Subtraia o Destemor (pág. 53) do alvo do seu teste. O Mestre pode conceder um bônus de +1 ou uma penalidade de -1 por discursos espirituosos ou amedrontadores. Pedidos de ajuda sofrem uma penalidade de -3 ou pior.

As pessoas costumam apostar grandes somas de dinheiro em jogos e é possível ganhar a vida como um jogador profissional.

Invasão Cerebral

V. Lavagem Cerebral, pág. 206

Jardinagem

IQ/Fácil

Pré-definido: IQ-4 ou Cultivo-3.

Essa é a habilidade de cuidar de plantas em menor escala (para grande escala, use a perícia Cultivo, pág. 194). Um teste de habilidade permite cultivar alimentos, ervas medicinais, flores, árvores bonitas, etc.

Modificadores: -2 a -4 para um método não conhecido ou estranho para o personagem (ex.: hidropônica ou bonsai quando se está acostumado a cuidar somente do próprio quintal), colheita (ervas, árvores e legumes são todos diferentes) ou regiões geográficas desconhecidas. Essas três penalidades são cumulativas.

Jitte/Sai

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Joalheiro/NT

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6, Ferreiro (Chumbo e Estanho)-4 ou Ferreiro (Cobre)-4.

Essa é a habilidade do trabalho com metais preciosos de todos os tipos, fabricação de joias, decoração de armas, etc. Um joalheiro é capaz de identificar qualquer metal precioso ou determinar o valor de qualquer penduricalho precioso.

Jogos de Azar

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Matemática (Estatística)-5.

Essa é a habilidade com Jogos de Azar. Um sucesso em um teste de Jogos de Azar pode dizer, entre outras coisas, se o jogo é limpo ou não, identificar um jogador em meio a um grupo de estranhos ou avaliar as chances em uma situação complicada. Quando o personagem estiver jogando contra a casa, realize um teste de habilidade com um modificador se o Mestre disser que a chance é pequena. Se o PdJ estiver jogando contra outra pessoa, faça uma Disputa Normal (pág. 349) de Jogos de Azar.

A perícia Prestidigitação (pág. 219) será útil se o personagem quiser trapacear! Faça uma Disputa Rápida para tentar *descobrir* um trapaceiro faça uma Disputa Rápida com o NH do personagem em Jogos de Azar (ou um teste de Visão), o que for maior, contra a Prestidigitação do oponente (no caso de truques com cartas ou dados) ou sua IQ (no caso de outros tipos de trapaça).

Modificadores: +1 a +5 por estar familiarizado com o jogo; -1 a -5 se o jogo for manipulado contra os jogadores; -3 se tiver Incapaz de Sentir Prazr (pág. 145). Já que o personagem não se importa se ele ganha ou perde.

Jogos de Entretenimento†

IQ/Fácil

Pré-definido: IQ-4.

Essa é a habilidade de jogar *bem* um jogo. Essa habilidade inclui o conhecimento das regras e etiqueta do jogo, bem como dos regulamentos de um torneio. O PdJ deve se especializar em um determinado tipo de jogo. Entre as possibilidades incluem-se jogos tradicionais de tabuleiro (como xadrez, *Go*, *hnefatafl* e *mankala*), de cartas, de guerra e de computador.

Muitas culturas consideram a habilidade de jogar um ou mais jogos com destreza uma conquista social válida. As pessoas costumam apostar grandes somas de dinheiro em jogos e é possível ganhar a vida como um jogador profissional. Também é possível aproveitar o ato de jogar para resolver disputas. Em um mundo de fantasia, um monstro ou feiticeiro poderoso pode até mesmo desafiar um herói para um jogo em que o objeto da aposta é a vida dele ou de seus companheiros.

O conhecimento das regras de um determinado esporte também é uma perícia de Jogos de Entretenimento, mas ao contrário do uso típico desta perícia, as especializações em esportes só permitirão ao personagem ser o juiz de um evento. Para jogar, aprenda a perícia Esportes (pág. 198) ou Esportes de Combate (pág. 181). Como juiz, realize um teste de habilidade para apitar um jogo, identificar uma falta sutil, determinar quem é o vencedor em situações cujas imagens precisam ser examinadas para se esclarecer o que realmente aconteceu, etc. Como atleta, o personagem pode usar Jogos de Entretenimento para fazer um teste de Influência (v. *Testes de Influência*, pág. 359) quando estiver lidando com um juiz ou árbitro, mas esse teste sempre sofre uma penalidade de -3 ou pior.

Quando comprar uma especialização em esportes, especifique qual é esse esporte e o tipo de liga ou torneio de que ele pertence; ex.: Jogos de Entretenimento (Futebol Americano da NFL) ou Jogos de Entretenimento (Judô Olímpico). As regras das diferentes ligas de um mesmo esporte têm um valor pré-definido igual ao NH em qualquer uma das outra -2.

Modificadores: Todos os de Familiaridade Cultural (pág. 23). Os jogos clássicos têm um corpo de conhecimento que cresce ao longo do tempo; portanto, quando jogadores de eras diferentes competirem, o jogador da época mais recente na cronologia receberá um bônus de +1 em seu nível de habilidade efetivo.

Judô

DX/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Esta perícia representa qualquer treinamento avançado em arremessar, segurar e não apenas a epônima arte marcial japonesa.

Judô permite aparar dois ataques *diferentes* por turno, um com cada mão. O valor de Aparar é igual a (NH/2)+3, arredondado para baixo. Essa manobra Aparar *não* sofre a penalidade usual de -3 por aparar uma arma com as mãos vazias, reduzindo enormemente suas chances de se ferir quando estiver se defendendo de um inimigo armado. Judô também concede um bônus ampliado de recuar quando o personagem estiver aparando; v. *Retirada* (pág. 377) Para conhecer todas as regras sobre se defende com as mãos vazias, consulte *Aparar Desarmado* (pág. 376).

No turno imediatamente posterior a uma manobra Aparar do Judô, o personagem pode tentar arremessar o atacante se ele estiver a menos de um metro de distância. Essa manobra é considerada um ataque e requer um teste da perícia. Observe que no caso de um Ataque Total, o personagem não pode tentar 2 arremessos, mas pode fazer uma tentativa com um bônus de +4. O oponente pode usar qualquer defesa ativa (ele pode aparar a mão do personagem com uma espada). Se fracassar na defesa, ele é arremessado.

Quando o personagem arremessar um adversário, ele cairá onde o PdJ desejar. Se o Mestre estiver usando um mapa de combate, o oponente aterriza em qualquer 2 hexágonos próximos ao personagem. Um desses hexágonos deve ser o que *ele* ocupava antes, o hexágono do personagem ou qualquer hexágono adjacente a um desses. A vítima deve fazer um teste de HT; um fracasso significa que ele está atordoado. Se o personagem arremessá-lo contra alguém, *aquela pessoa* tem de obter um sucesso num teste de DX+3 ou ST+3 (o que for maior) para evitar ser derrubada.

É possível também usar a perícia Judô, em vez de DX, em qualquer teste de DX feito num combate corpo a corpo, *exceto* para sacar uma arma ou largar um escudo. Se o PdJ segurar seu inimigo usando o Judô e ele não conseguir se desvencilhar, o personagem pode realizar um ataque de Judô para arremessá-lo em seu próximo turno, exatamente como se tivesse aparado o ataque dele.

Para usar Judô, a mão com a qual o personagem deseja aparar ou segurar tem de estar vazia. Como o Judô depende fortemente do jogo de pernas, todos os testes e manobras Aparar do Judô estão sujeitas a uma penalidade igual ao nível de Carga. Por exemplo, uma Carga Pesada impõe uma penalidade de -3 para acertar o alvo ou aparar um ataque inimigo.

Jurisprudência†

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6

Esta perícia representa o conhecimento das leis e da jurisprudência. Um sucesso em um teste de habilidade permite lembrar, deduzir ou conceber uma resposta para uma pergunta sobre a lei. Lembre-se, no entanto, que poucas perguntas legais têm uma resposta precisa (até mesmo um especialista será vago ou ambíguo em seus conselhos).

O personagem *deve se especializar* em uma das duas classes gerais a seguir:

- As leis de uma determinada região política (ex.: Canadá ou França) *numa área de conhecimento específica* (constitucional, contratual, criminal, policial, etc.). *Exemplos:* Jurisprudência (Criminal Britânica), Jurisprudência (Constitucional Canadense) e Jurisprudência (Contratual Norte-Americana).
- Um conjunto de leis especiais não associadas com uma região política. *Exemplos:* Jurisprudência (Lei Canônica), Jurisprudência (Internacional) e Jurisprudência (Espacial).

As especializações de uma mesma *região*, como Jurisprudência (Criminal Britânica) e Jurisprudência (Policial Britânica), ou *área de conhecimento*, como Jurisprudência (Criminal Britânica) e Jurisprudência (Criminal Francesa), têm um valor pré-definido igual a NH de qualquer outra -4. Se tanto a região quanto a área de conhecimento forem diferentes, o valor pré-definido será NH-6 ou pior.

Em algumas épocas ou lugares, uma Disputa Rápida de Jurisprudência (Criminal) entre os advogados de defesa e acusação determina o desfecho de um julgamento. Em outras, a Jurisprudência funciona como um teste de Influência (v. *Testes de Influência*, pág. 359) utilizado para manipular a opinião do júri.

Os defensores da lei quase sempre gastam alguns pontos em Jurisprudência (Policial) de sua região. Isso representa um conhecimento do "procedimento adequado" quando se está efetuando uma prisão, lidando com evidências, fazendo um interrogatório, etc.

Kiai

HT/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Pré-requisitos: Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas

O personagem é capaz de canalizar seu *chi* para fora num grito poderoso (kiai) que paralisa os inimigos mais fracos. Ele conta como um ataque e custa 1 PF por tentativa, independente do sucesso.

Faça uma Disputa Rápida entre o Kiai do personagem e a Vontade do alvo. O personagem sofre uma penalidade de -1 para cada dois metros de distância. A vítima resiste com um bônus de +1 se tiver Duro de Ouvido e +2 se for Surda. Se o PdJ vencer, o alvo ficará mentalmente atordoado (v. *Efeitos do Atordoamento*, pág. 420).

Esta perícia funciona somente contra uma única vítima; todos conseguirão ouvir o grito, mas o *chi* do personagem estará concentrado somente naquele oponente. No entanto, um sucesso no teste de Kiai concede um bônus de +2 nos testes de Intimidação contra todos que puderem escutá-lo.

Kusari

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Lábia

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Dissimulação-5.

Essa é a habilidade de persuadir os outros a fazerem coisas que vão contra seu bom senso. Ela não é ensinada (pelo menos intencionalmente) nas escolas; ela é aprendida enquanto se trabalha com o

vendedor, vigarista, advogado, etc. Em qualquer situação que exija um teste de reação, em vez disso, o personagem pode fazer um teste de Influência contra Lábia; v. *Testes de Influência* (pág. 359).

Se o NH em Lábia do personagem for maior ou igual a 20, ele receberá um bônus de +2 em todos os testes de reação em que conseguir falar.

Lábia não é a mesma coisa que Dissimulação (pág. 196). A Lábia é geralmente usada para conseguir que alguém tome uma decisão repentina em favor, do personagem enquanto que a Dissimulação é usada em tramas de prazo mais longo. No entanto, existem situações em que o Mestre poderia permitir um teste de qualquer uma das duas perícias.

Modificadores: +2 para Voz Melodiosa (pág. 100); -3 para Pouca Empatia (pág. 153); -1 para Oblívio (pág. 151); -1 a -4 para Timidez (pág. 159); -2 para Gagueira (pág. 143); -5 para Veracidade (pág. 159). O Mestre pode exigir que o jogador dê detalhes da história que ele está contando, em vez de permitir que ele diga simplesmente "Estou usando minha Lábia". A abordagem e a credibilidade da história podem modificar ainda mais o teste (a critério do Mestre).

Laço

DX/Média

Pré-definido: Nenhum.

Essa é a habilidade de arremessar a *soga*: uma corda ou correia extensa com um nó corrediço em uma de suas extremidades. Ela é usada principalmente para laçar animais, mas também pode imobilizar inimigos durante um combate v. *Armas Especiais de Combate à Distância* (pág. 410).

Lança

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Lança de Justa

DX/Média

Pré-definido: DX-5 ou Lança-3
Pré-requisitos: Cavalgar

Essa é a habilidade no uso de uma lança de justa, uma arma parecida com uma lança normal, mas empunhada em cima de um cavalo. Ela *não* faz parte da Perícia Armas de Combate Corpo a Corpo (pág. 176). Não é possível aparar com uma lança de justa — o personagem tem de Bloquear ou se Esquivar dos ataques do inimigo.

Lavagem Cerebral/NT

IQ/Difícil

Pré-definido: Especial.
Pré-requisitos: Psicologia.

Essa é a habilidade em causar a mudança da personalidade e controle da mente por meio de tecnologia. Apenas os serviços de inteligência, militar e de segurança ensinam esta perícia e somente para os indivíduos que têm o nível Hierárquico adequado ou que têm Permissão de Segurança. E mesmo assim, raramente ela é colocada em prática fora de áreas de vigilância (exceto, talvez, em épocas de guerra).

A Lavagem Cerebral inclui várias técnicas. Algumas já comprovadas, outras não passam de bruxaria. Dependendo do cenário, ela pode incluir a aplicação de drogas, choque elétrico, hipnotismo, privação dos sentidos, pressão social, mensagens subliminares ou cirurgia... O mais provável é ter uma combinação de vários métodos.

Independente das técnicas utilizadas, considere a Lavagem Cerebral como uma Disputa de Habilidade (e *não* uma Disputa Rápida) entre esta perícia e a Vontade da vítima. Faça um teste uma vez por dia. É claro que o indivíduo responsável pela lavagem cerebral leva uma grande vantagem: mesmo que a vítima vença *uma vez*, sua derrota é apenas uma questão de tempo.

Os resultados dependem do quão eficaz o Mestre quer que a lavagem cerebral seja, mas podem incluir insanidade, alteração de personalidade ou sugestões que podem ser ativadas por eventos futuros. Em termos de jogo, a vítima pode adquirir quase todas as peculiaridades ou desvantagens *mentais*.

Em cenários onde existem interfaces neurológicas, é possível "invadir" o cérebro da vítima usando um computador. Cada tentativa leva apenas *uma fração de segundo*. A Invasão Cerebral deve ser tratada como uma perícia única e tem Hacking de Computador, em vez de Psicologia, como pré-requisito.

Esta perícia não costuma ter um valor pré-definido. No entanto, o Mestre que quiser explorar detalhes mais violentos pode especificar as técnicas que são utilizadas na campanha e fazer com que Lavagem Cerebral tenha um valor pré-definido com base em uma ou mais das seguintes perícias: Operação de Aparelhos Eletrônicos (Médicos)-6, Hipnotismo-6, Interrogatório-6, Farmácia-6, Psicologia-6 ou Cirurgia-6, o que for apropriado.

Leitura Dinâmica

IQ/Média

Pré-definido: Nenhum.

Essa é a habilidade de ler *muito* mais rápido do que o normal. Sempre que o tempo for essencial (por exemplo, a leitura das instruções de um paraquedas ao mesmo tempo em que se está caindo) a velocidade de leitura do personagem será multiplicada por um fator igual a 1+ (NH/10); ex.: Leitura Dinâmica 12 resultaria em um fator igual a 2,2. Faça um teste de habilidade para verificar se o seu cérebro reteve o que foi lido.

No caso de um fracasso, o personagem não se lembrará muito bem das informações. Sempre que tentar relembrar ou utilizar o que leu, o personagem deve realizar um teste de IQ com uma penalidade igual à sua margem de fracasso no teste. Faça um teste com bônus de +5 se o PdJ tiver Memória Eidética ou +10 para Memória Fotográfica. Se fracassar no teste, ele não será capaz de relembrar as informações. No caso de uma falha crítica, ele se lembrará de informações completamente equivocadas, mas acreditará que são verdadeiras. Para eliminar esse teste de IQ, o personagem tem de ler mais uma vez o material, só que *lentamente*.

Modificadores: Todos os de Idiomas (pág. 23).

Leitura Labial

Per/Média

Pré-definido: Percepção-10.

Essa é a habilidade de *ver* o que os outros estão dizendo. O personagem deve estar menos de 7 metros de distância ou ter alguma maneira de aproximar seu ponto de vista. Um sucesso no teste permite que o personagem capte uma frase da conversa (presumindo, é claro, que ele entenda o idioma que está sendo falado). Se os observados suspeitarem que o personagem é capaz de ler lábios, podem ocultar a boca ou murmurar de modo a impossibilitar a leitura. Uma falha crítica num teste desse tipo (se o PdJ estiver em algum lugar em que as vítimas possam vê-lo) indica que ele os encarou demais e foi percebido.

Modificadores: Todos os de Visão (pág. 358).

Levantamento

HT/Média

Pré-definido: Nenhum.

Essa é a habilidade obtida com treinamento de o personagem utilizar sua força da melhor forma possível quando for erguer um objeto. Faça um teste a cada tentativa de levantamento. No caso de um sucesso, aumente a Base de Carga em 5% para cada ponto na margem de sucesso. Isso não tem efeito algum sobre a carga ou a quantidade de coisas que o personagem é capaz de carregar. V. *Levantar/Mover Objetos* (pág. 354).

Liderança

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5.

Essa é a habilidade de coordenar um grupo de pessoas. É preciso um sucesso em um teste de Liderança para conduzir os PdMs a uma situação de perigo (os jogadores podem decidir por seus personagens se eles seguirão seu personagem ou não).

É possível realizar um teste de Liderança durante um combate se o líder passou o turno *inteiro* dando ordens e encorajando os soldados. No caso de um sucesso, todos aqueles que conseguirem ouvi-lo (incluindo os PdJs) receberão um bônus de +1 em todas as Verificações de Pânico e de moral e nos testes de autocontrole originados de desvantagens que podem reduzir a eficiência em combate (como Fúria e Covardia ou Sanguinolência se o personagem quiser fazer prisioneiros). Um sucesso decisivo concede um bônus de +2, que persiste até o próximo turno (quando é possível um novo teste). No entanto, um grupo pode ter apenas um líder. Se várias pessoas estiverem disputando a liderança, *nenhuma* delas receberá qualquer bônus.

Observe que um nível mínimo de Liderança é muitas vezes pré-requisito para um alto nível em Hierarquia (pág. 30).

Modificadores: Os de Carisma (pág. 47); -3 Pouca Empatia (pág. 153); -1 a -4 por Timidez (pág. 159); -5 se o PdM nunca tiver estado em ação com o PdJ; -5 se o PdJ os estiver enviando em uma missão perigosa, mas não estiver indo junto; +5 se a lealdade deles para com o personagem for "Boa"; +10 se a lealdade for "Muito Boa". Não será necessário nenhum teste se a lealdade for Excelente.

Modificadores Fisiológicos

As perícias a seguir lidam com a saúde, funções corporais ou órgãos vitais dos seres vivos: Cirurgia (pág. 188), Diagnose (pág. 196), Linguagem Corporal, Medicina (pág. 211), Pontos de Pressão (pág. 218), Pontos Secretos (pág. 218) e Primeiros Socorros (pág. 219). Essas perícias funcionam exatamente como deveriam quando são aplicadas em membros da *sua* espécie. Quando estiver lidando com membros de *outra* espécie, aplique os seguintes modificadores:

Espécies com fisiologias semelhantes: -2 (humanos *vs.* elfos) a -4 (humanos *vs.* trolls).

Espécies com fisiologias muito diferentes, mas que habitam o mesmo mundo que o PdJ: -5. Isso inclui todos os animais normais

Espécies completamente alienígenas: -6 ou pior (a critério do Mestre).

Máquinas: Nenhum teste possível! Essas perícias não funcionam com criaturas que possuam a metacaracterística Máquina (pág. 262).

Um sucesso num teste contra uma perícia adequada permite evitar essas penalidades. Esse teste costuma ser feito contra a especialização racial relevante de Fisiologia, embora Biologia -4 seja suficiente para os animais comuns.

Linguagem Corporal

Per/Média

Pré-definido: Detecção de Mentiras-4 ou Psicologia-4.

Essa é a habilidade usada na interpretação da expressão facial e postura corporal de uma pessoa para determinar seus sentimentos e opiniões verdadeiras. É possível utilizá-la como a vantagem Empatia (pág. 57) ou a perícia Detecção de Mentiras (pág. 195), mas somente em um indivíduo que o personagem consiga *enxergar*. O personagem também pode se aproveitar dessa habilidade para ter uma ideia do que um membro do seu grupo está fazendo, ou prestes a fazer, em uma situação em que não seja possível a comunicação direta (quando se utiliza Furtividade, por exemplo). É possível observar apenas um indivíduo por vez.

A habilidade para ler a linguagem corporal do inimigo durante o *combate* é parte padrão de qualquer perícia com Armas de Combate Corpo a Corpo ou em um combate desarmado; v. *Fintar* (pág. 365).

Modificadores: Todos os de Visão; modificadores fisiológicos (v. o quadro); +4 se o alvo for Fácil de Decifrar (pág. 139). Qualquer coisa que dificultar a leitura corporal resulta em uma penalidade: -1 no caso de roupas largas, -2 a -4 no caso de escudo ou capa volumosa e -5 se o alvo tiver uma máscara (o que torna impossível o uso da perícia se o PdJ não puder ver o resto do corpo do alvo).

A literatura pode ser útil para achar pistas de tesouros escondidos, continentes submersos, segredos antigos e coisas similares.

Linguística

IQ/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

É o estudo dos princípios em que os idiomas estão baseadas. Um sucesso num teste de Linguística permite identificar um idioma a partir de um fragmento de um texto escrito ou falado. Faça também um teste de habilidade uma vez por mês quando estiver estudando um idioma por conta própria. No caso de um sucesso, o PdJ aprenderá com a velocidade normal, em vez do ritmo normal de 1/4. (v. *Aprendendo Idiomas*, pág. 25).

Literatura

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6.

Esse é o estudo das grandes obras literárias. Um estudante de literatura tem conhecimento dos domínios da poesia antiga, volumes empoeirados, crítica, etc. A literatura pode ser útil para achar pistas de tesouros escondidos, continentes submersos, segredos antigos e coisas similares. O trabalho em questão tem que estar disponível em um idioma conhecido pelo personagem.

Modificadores: -5 se ele for analfabeto (v. Alfabetização, pág. 24) e depender da tradição oral (a não ser em culturas pré-alfabetização, em que essa é a norma).

Luta Greco-Romana

DX/Média

Pré-definido: Nenhum.

Esta perícia representa um treinamento em manobras de segurar e imobilizar. Faça um teste contra o *maior* valor entre DX ou Luta Greco-Romana para realizar uma manobra de segurar ou realizar uma manobra derrubar contra o alvo ou resistir a ela. Além disso, se o personagem tiver Luta Greco-Romana igual a DX+1, adicione um bônus de +1 à ST nas tentativas de asfixiar, segurar, torcer o pescoço, derrubar ou imobilizar, feitas pelo personagem ou de resistir a essas manobras e todas as vezes que o personagem estiver tentando se desvencilhar. Conceda um bônus de +2 à ST se o personagem tiver um NH maior ou igual a DX+2 em Luta Greco-Romana.

Quando o PdJ estiver se defendendo com as mãos nuas, Luta Greco-Romana lhe permite aparar *uma* vez por turno. Ele tem de usar as duas mãos. O valor de sua manobra Aparar é igual a (NH/2) + 3, arredondado para baixo. Essa manobra Aparar está sujeita a uma penalidade de -3 contra armas. As regras completas de aparar com as mãos nuas estão descritas na seção *Aparar Desarmado* (pág. 376).

Uma falha crítica em quaisquer circunstâncias indica um desastre. Dependendo do NT e da situação, isso pode significar que a embarcação encalhou, colidiu com outro navio, perdeu o mastro, a hélice ou o timão ou que o personagem deu uma ordem que foi simplesmente ignorada pela sua tripulação.

Lutar às Cegas

Per/Muito Difícil

Pré-definido: Nenhum.
Pré-requisitos: Treinado por Um Mestre ou Mestre de Armas.

O PdJ aprendeu a lutar vendado ou na escuridão absoluta. Por isso, ele é capaz de "sentir" os alvos sem ter de visualizá-los.

Esta perícia permite o uso de outros sentidos além da visão — principalmente a audição, mas também o tato e o olfato para perceber a localização exata de seus oponentes. Um sucesso num teste permite um ataque corpo a corpo ou defesa ativa sem nenhuma penalidade devida à má iluminação (até mesmo na escuridão total), cegueira (temporária ou permanente) ou inimigo invisível. No entanto, os ataques feitos na escuridão total, durante um momento de cegueira ou contra inimigos invisíveis sofrem uma penalidade adicional de -2 se visarem pontos de impacto específicos.

Se o personagem for também um Arqueiro Zen (pág. 179), ele pode disparar contra alvos sem enxergá-los fazendo testes nas duas perícias com uma penalidade de -6.

Um adversário consciente da habilidade do personagem consegue enganá-lo se vencer uma Disputa Rápida da Furtividade-4 dele contra o NH em Lutar às Cegas do personagem a cada turno. Se ele vencer, o PdJ não será capaz de detectá-lo. No entanto, a Arte da Invisibilidade (pág. 181) é completamente inútil e nunca funciona contra esta perícia.

Modificadores: Ruídos de fundo impõem penalidades: -1 no caso de chuva, -2 no caso de tempestades, -3 para uma região movimentada e barulhenta ou para maquinário pesado, -4 para um estádio de futebol lotado ou -5 em meio ao fogo de barragem de uma artilharia. Se o personagem for *completamente* surdo, a penalidade é -7, mas ainda é possível tentar fazer um teste, pois a perícia não se baseia apenas na audição. Adicione ao teste o nível de Audição Aguçada e o maior nível do Talento para PES (pág. 256) ou Talento para Telepatia (pág. 257).

Maça/Machado

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Maça/ Machado de Duas Mãos

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Magia Ritualística†

IQ/Muito Difícil

Pré-definido: Ritual Religioso (mesma)-6.

Esta perícia oferece uma compreensão dos processos intelectuais e místicos que envolvidos nos rituais de uma determinada tradição de invocar espíritos. Faça um teste de habilidade para determinar o objetivo de um ritual realizado na presença do personagem, o tipo de entidade que está sendo convocada, etc.

É *obrigatório* se especializar em uma tradição; Ex.: Vudu ou Bruxaria. O valor pré-definido das especializações é igual ao NH de qualquer uma das outras -5. Os processos envolvidos são comparáveis, mas os rituais específicos e os espíritos são significativamente distintos.

Nos mundos onde a Magia Ritualística funciona, ela é a principal perícia dos feiticeiros. Todos os rituais de poder têm um valor pré-definido com base em Magia Ritualística. Veja o suplemento apropriado para mais detalhes.

Essa é a habilidade de convocar espíritos, a fim de produzir efeitos mágicos por motivos não-religiosos. A perícia equivalente para uma magia mais direta e fantástica é a Taumatologia (pág. 225). Já o conhecimento dos ritos religiosos associados a uma tradição é Ritual Religioso (pág. 221).

Manejo de Barcos/NT†

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6, entre outras.
Pré-requisitos: Veja a seguir.

Essa é a habilidade de agir como o capitão de um grande navio e consiste

em orientar a tripulação para auxiliar no controle da velocidade e direção da nave. Ela também cobre deveres como: manter um diário de bordo e inspecionar a tripulação. Personagens que têm a perícia Manejo de Barcos (em um nível superior ao valor pré-definido) devem ficar sempre atentos quando o navio estiver em movimento. Faça um teste de habilidade quando se deparar com perigos ou estiver manobrando em combate.

Um fracasso em uma situação de perigo indica que a embarcação é danificada, podendo variar entre pintura arranhada e um dano grave que exige consertos maiores.

Um fracasso durante um combate indica que a embarcação não atingiu o lugar pretendido. Os detalhes dependem do tipo de navio, do NT e da decisão do Mestre, mas podem incluir o recolhimento de armas (incapazes de atingir o inimigo), uma tentativa fracassada de subir a bordo ou sair da formação da frota (o que pode anular os benefícios das defesas de área, suporte de fogo ou comunicações táticas).

Uma falha crítica em quaisquer circunstâncias indica um desastre. Dependendo do NT e da situação, isso pode significar que a embarcação encalhou, colidiu com outro navio, perdeu o mastro, a hélice ou o timão ou que o personagem deu uma ordem que foi simplesmente ignorada pela sua tripulação. Cabe ao Mestre decidir se a tripulação salvou o navio ou fez um motim e fugiu.

O personagem *deve se especializar*:

Dirigível: Pequenos dirigíveis, zepelins e qualquer outra grande aeronave similar. *Pré-requisitos:* Tripulante Aéreo, Liderança e Navegação (Ar). *Pré-definido:* Tripulante Aéreo-5 ou Pilotagem (Mais Leve Que o Ar)-5.

Espaçonave: Espaçonave menos rápida do que a luz. *Pré-requisitos:* Liderança, Navegação (Espaço) e Tripulante Espacial. *Pré-definido:* Tripulante Espacial-5 ou qualquer Pilotagem de Espaçonave-5.

Nave Estelar: Espaçonave mais rápida do que a luz. *Pré-requisitos:* Liderança, Navegação (Hiperespaço) e Tripulante Espacial. *Pré-definido:* Tripulante Espacial-5 ou Pilotagem (qualquer espaçonave)-5.

Navio: Embarcações de superfície, desde rebocadores até porta-aviões. *Pré-requisitos:* Liderança, Navegação (Mar) e Tripulante Aéreo. *Pré-definido:* Tripulante Aéreo-5 ou Remo/Vela (Barco a Motor)-5 para os navios com Motor ou Remo/Vela (Veleiro)-5 para embarcações a vela.

Submarino: Qualquer tipo de submergível grande. *Pré-requisitos:* Liderança, Navegação (Mar) e Subaquático. *Pré-definido:* Tripulante de Submarino-5 ou Submarino (Grande)-5.

Modificadores: -2 para comandar uma embarcação com a qual não está familiarizado (ex.: um porta-aviões quando se está acostumado com um encouraçado); -2 para uma tripulação com a qual não está familiarizado; -2 ou pior para um navio em más condições.

Mangual

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Mangual de Duas Mãos

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Um sucesso em um teste de Manha permite que o personagem descubra onde qualquer "ato" ilegal está ocorrendo; quais policiais ou burocratas locais podem ser comprados e por quanto; e como contatar o submundo local.

Manha

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5.

Essa é a habilidade de conviver bem com "más companhias". Um sucesso em um teste de Manha permite (entre outras coisas) que o personagem descubra onde qualquer "ato" ilegal está ocorrendo; quais policiais ou burocratas locais podem ser comprados e por quanto; como contatar o submundo local, etc. Observe que ele também poderia conseguir essa informação perguntando a um Contato (pág. 48). Manha é uma medida de sua capacidade de fazer seus *próprios* contatos quando necessário.

Numa situação (envolvendo pessoas do submundo ou de um bairro perigoso) que exija um teste de reação, o jogador pode substituí-lo por um teste de Influência contra Manha; v. *Testes de Influência* (pág. 359).

Modificadores: +3 se o PdJ tiver muita reputação ("boa" ou "má") na área; -3 se ele for obviamente um estranho; -3 para Pouca Empatia (pág. 153); -1 para Oblívio (pág. 151); -1 a -4 para Timidez (pág. 159).

Maquiagem/NT

IQ/Fácil

Pré-definido: IQ-4 ou Disfarce-2

Essa é a habilidade de usar maquiagem teatral a fim de modificar a aparência do artista. Não é apenas a habilidade de deixar uma pessoa mais "bonita", pois é possível fazer qualquer um parecer mais velho (inclusive a si mesmo), mais jovem ou de uma raça ou nacionalidade diferente. Em NT6+, o PdJ pode usar próteses para ampliar ainda mais o efeito. No entanto, não é possível fazer alguém parecer mais alto ou mais baixo do que realmente é.

Maquinista/NT

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Mecânica (qualquer)-5.

Esta é a perícia usada na fabricação e modificação de peças mecânicas e ferramentas. Um sucesso no teste de habilidade permite construir peças a partir de material bruto, criar ferramentas que são utilizadas com outra perícia (como Armeiro ou Arrombamento) ou modificar qualquer dispositivo mecânico que não esteja explicitamente coberto por outra perícia. Pode ser que o Mestre exija que um inventor faça um ou mais testes de Maquinista antes de tentar um teste de Engenharia para montar um equipamento.

O tamanho dos materiais e componentes varia significativamente de acordo com o nível tecnológico. Um maquinista de NT5 trabalha principalmente com componentes de latão e aço que podem ser vistos a olho nu. Já um maquinista de NT10 poderia trabalhar com nanotubos de carbono.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345).

Marinhagem/NT

IQ/Fácil

Pré-definido: IQ-4.

Essa é a habilidade de servir como *tripulante* a bordo de uma nau de grande porte. Ela inclui a familiaridade com a "vida a bordo", conhecimento de medidas de segurança e treinamento em reparos (o uso de equipamentos de emergência para controlar uma inundação, combater incêndios, consertar o casco e assim por diante). Faça um teste de habilidade para ler mapas ou

4

gráficos básicos, compreender meteorologia prática ou relembrar leis e regulamentos que se apliquem ao seu veículo.

Esta perícia também permite que o personagem conduza a embarcação. Ela é mais fácil que Pilotagem, Submarino e perícias semelhantes porque abrange somente o conhecimento de como conduzir. Os especialistas dominam atividades como a determinação de curso e a operação de sensores. Eles fazem relatórios para o capitão que, por sua vez, explica ao personagem como ele deve manobrar o veículo. É necessário um teste de habilidade baseado em DX toda vez que assumir o comando, mas lembre-se que o NH do personagem efetivo não pode exceder o NH em Manejo de Barcos (pág. 208) do capitão.

O NH *médio* em Marinhagem de uma tripulação inteira pode ser usado para determinar a qualidade geral da tripulação. O Mestre faz um teste contra o NH médio toda vez que a nau chegar ou partir, em condições desfavoráveis ou durante uma batalha. Os resultados de um fracasso ou de uma falha crítica, dependem das circunstâncias.

Existe uma perícia diferente para cada tipo de nave:

Tripulante Aéreo/NT: A perícia para lidar com lastros, válvulas de gás, linhas de ancoragem, etc., dentro de um pequeno dirigível, zepelim ou qualquer outra aeronave grande.

Tripulante de Navio/NT: Essa é a perícia para lidar com âncoras, escotilhas, linhas de abordagem, bombas, velas, molinetes, etc., a bordo de um navio (mas *não* de um submarino).

Tripulante de Submarino/NT: A perícia para lidar com portas de compressão, bombas, válvulas, etc., a bordo de um submarino ou dentro de uma base subaquática.

Tripulante Espacial/NT: A perícia para lidar com câmaras de compressão, amarras de atracação, consertos no casco externo, portas de compressão, etc., em uma grande nave espacial ou base espacial.

Matemática/NT†

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6, entre outros.

Esse é o estudo científico das quantidades e magnitudes, as relações entre elas e seus atributos, através do uso de números e símbolos. O personagem *deve se especializar*:

Ciência da Computação: O estudo teórico das estruturas de dados e computação de dados. Faça um teste de habilidade para responder perguntas sobre o que se pode fazer com um computador. Isso não lhe dá uma capacidade especial para *usar* computadores. *Pré-definido:* Programação de Computadores-5.

Criptologia: O estudo matemático dos códigos e cifras. Isso lhe dá uma compreensão teórica dos métodos de Criptografia, incluindo o modo como eles se modificam de acordo com o NT e porque alguns são mais eficientes do que outros. Para criar ou decifrar códigos, use a perícia Criptografia (pág. 193). *Pré-definido:* Criptografia-5.

Estatística: A ciência que reúne e analisa dados para calcular probabilidades, construir modelos e fazer previsões. Faça um teste de habilidade para determinar o resultado de uma determinada situação a partir de dados suficientes sobre um acontecimento semelhante no passado.

Matemática Aplicada: O ramo da matemática que interage diretamente com as ciências físicas e a engenharia, lidando com modelos matemáticos que descrevem o comportamento dos sistemas físicos. *Pré-definido:* Engenharia (qualquer)-5 ou Física-5.

Matemática Pura: Matemática "acadêmica" genérica. Faça um teste de habilidade para resolver qualquer problema relacionado com matemática não coberto por alguma outra especialidade. A matemática pura envolve dezenas de subcampos obscuros que nunca afetarão o jogo. Se o personagem tiver que se especializar nesse campo, ele pode escolher também uma especialização *opcional* (pág. 169).

Topografia: A ciência que determina a área de uma porção da superfície terrestre, o comprimento e direção das linhas fronteiriças e o contorno da superfície. Faça um teste de habilidade para estabelecer as dimensões de qualquer área que possa ser vista. Verificações mais complexas requerem equipamento especializado. *Pré-definido:* Cartografia-3 ou Navegação (qualquer)-4.

Essas especializações têm valor pré-definido igual ao NH em qualquer uma das outras -5.

Materiais Perigosos/NT†

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5

Esta é a perícia de transportar, armazenar e se livrar de materiais perigosos ("HazMat"). Ela inclui preparar os registros que acompanham os carregamentos dessas substâncias; aplicar e identificar rótulos e marcações de alerta; e conhecimento de contramedidas, antídotos e procedimentos de contenção e descontaminação (para operar mecanismos de proteção *pessoal*, use a perícia Traje NBQ, pág. 226).

O PdJ *deve se especializar* por tipo de Material Perigoso. As especializações mais comuns são Biológicos, Químicos e Radioativos, mas podem existir opções mais exóticas (ex.: Mágicos ou Nanotecnológicos) em alguns cenários. As especializações mundanas têm valor pré-definido igual ao NH de qualquer outra -5 e as exóticas não têm nível pré-definido.

Sempre que o personagem lidar com um Material Perigoso (independente da quantidade), realize um teste contra o *menor* valor entre o NH na perícia utilizada para a tarefa (Condução, Controle de Carregamento, etc.) e a especialização ou valor pré-definido de Materiais Perigosos. Observe que o valor pré-definido IQ-5 representa o conhecimento de qualquer leigo sobre os riscos que se corre dentro do lar. Os especialistas em Materiais Perigosos mantêm *deliberadamente* em segredo certos aspectos desta perícia (principalmente o uso dos símbolos em rótulos de risco) para evitar que as pessoas fiquem alarmadas. Observe que o valor pré-definido não se aplica quando o PdJ estiver lidando com essas coisas.

Mecânica/NT†

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, Engenharia (mesma)-4 ou Maquinista-5.

Essa é a habilidade de diagnosticar e resolver problemas mecânicos comuns. Um sucesso em um teste de habilidade é suficiente para detectar e reparar um problema.

É necessária uma especialização em *uma* dessas quatro categorias:

Tipo de Casa de Força: Qualquer tipo de casa de força, independente do que ela alimenta. Alguns exemplos: Mecanismo de Relógio, Motor a Vapor, Motor a Gasolina, Motor a Diesel, Turbina a Gás, Célula de Combustível, Reator de Fissão, Reator de Fusão e Reator Antimatéria.

Tipo de Máquina: Qualquer classe de máquina não-veicular. Alguns exemplos: Micromáquinas (maquinário em miniatura, invisível a olho nu; NT9+), Nanomáquinas (maquinário em escala *molecular*; NT10 +) e Robótica (robôs e fábricas automatizadas; NT7+).

Tipo de Sistema Motriz: Qualquer tipo de sistema de propulsão, independente do tipo de veículo. Alguns exemplos: Com Pernas, Sobre Esteiras, Com Rodas, Foguetes e Propulsores sem Reação.

Tipo de Veículo: Os comandos, carcaça, sistema motriz, casa de força, transmissão e até mesmo a pintura de um tipo específico de veículo listado em uma perícia de operação de veículos, como Condução (pág. 189), Pilotagem (pág. 217) ou Submarino (pág. 223).

As especializações mecânicas têm valor pré-definido igual ao NH em qualquer uma das outras -4, apesar de que o Mestre pode modificar isso no caso de

especializações particularmente próximas ou distantes. Os sistemas cobertos em cada especialização variam de acordo com o NT. Por exemplo, Mecânica (Avião Leve) cobre os biplanos monomotores do início de NT6, os jatinhos particulares de NT7 e assim por diante.

A Familiaridade é muito importante neste caso. Por exemplo, Mecânica/NT7 (Avião Leve) cobre tanto os hidroaviões movidos a hélice quanto os jatinhos particulares, mas para mudar de um para outro, o personagem sofre uma penalidade de -2 no caso um item desconhecido (de avião movido a hélice a jatos particulares) e -2 para uma implementação desconhecida (de hidroavião para aviões comuns), que gera uma penalidade total de -4 até o personagem se familiarizar com todas as diferenças.

Modificadores: -2 no caso de um item (ex.: uma barcaça quando se está acostumado com encouraçado) ou implementação (ex.: o motor de um barco quando se está acostumado com motores de automóveis) com a qual não se está familiarizado; modificadores de equipamento (pág. 345).

Medicina/NT

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-7, Primeiros Socorros-11 ou Veterinária-5.

Essa é a habilidade de socorrer doentes, prescrever medicamentos e tratamentos, etc. Faça um teste da habilidade para acelerar a cura natural de um ferimento (v. *Recuperação*, pág. 423) e quando o Mestre exigir um teste de competência ou de conhecimento médico *geral*. Aplique os modificadores fisiológicos (pág. 207) se o seu paciente for de uma espécie diferente da sua.

Em uma sociedade com NT4-, *esta perícia ainda não existe* na maioria dos cenários. Em vez dela, use Medicina Alternativa (pág. 211), Farmácia (Herbanário) (pág. 200) ou ambas.

Em NT5+, o conhecimento médico está dividido entre Farmácia (Sintética) e Medicina. Um médico sabe muito sobre drogas e é capaz de identificar a maioria delas com relativa facilidade (sujeito a uma penalidade de -5 se ele estiver fora de um laboratório, mas com um bônus de +3 se assumir o risco de cheirar/provar a substância), mas não será capaz de *prepará-la*, a não ser que também aprenda Farmácia.

Medicina Alternativa

Per/Difícil

Pré-definido: Percepção-6

Esta é a perícia para se tratar doenças e ferimentos usando técnicas baseadas na teoria esotérica, em vez da ciência analítica. Ela costuma ser associada à tradição mágica ou espiritual. As especificidades dessa técnica variam de acordo com a tradição, mas pode incluir acupuntura, massagem, alquimia, preparados com ervas ou exercícios como controle da respiração ou meditação.

A eficácia da Medicina Alternativa em relação à Medicina tradicional (pág. 211) fica a cargo do Mestre. Ela pode ser mais eficaz (principalmente se envolver a canalização de poder sobrenatural), equivalente, mas diferenciada ou menos eficaz. Esta perícia deve ser pelo menos tão útil quanto a perícia Primeiros Socorros (pág. 219), pois todos preferem ter os cuidados de um curandeiro treinado de qualquer espécie, em vez de sangrar até a morte! Em cenários de NT5+, Medicina Alternativa costuma ser *considerada* charlatanismo, independente de sua eficácia real.

Ela pode representar a medicina Ayurvédica, tratamento do *chi*, medicina Hermética, cura pelo yin/yang ou qualquer outra disciplina de cura histórica ou ficcional. Nos cenários em que existem várias formas de tratamento, os curandeiros deverão se especializar em uma tradição específica.

Meditação

Vontade/Difícil

Pré-definido: Vontade-6 ou Auto-Hipnose-4.

Essa é a habilidade de controlar as emoções, controlar a mente e relaxar o corpo. Para usar esta perícia, o personagem precisa se concentrar durante (20—NH) segundos (mínimo de um segundo) e fazer um teste de habilidade. No caso de um sucesso, ele entra em transe e consegue se manter assim por várias horas.

Esse tipo de transe é necessário para certos rituais e é uma preparação comum antes de se fazer uma oração. Além disso, o Mestre pode permitir que o PdJ medite sobre um determinado dilema moral. No caso de um sucesso num teste de Meditação, o Mestre irá "iluminar" seus pensamentos e dará uma dica sobre que curso de ação "parece" ser mais apropriado.

Mendicância

IQ/Fácil

Pré-definido: IQ-4, Lábia-2 ou Oratória-3.

Essa é a arte de pedir esmolas: quem abordar, como abordar e como evitar problemas com a polícia. Faça um teste de hora em hora.

No caso de um sucesso, o personagem obtém $2 vezes sua margem de sucesso. No caso de um sucesso decisivo, ele obtém algum tipo de bônus inesperado — talvez alguém pague o seu jantar ou lhe dê um item útil ou que possa ser vendido (ex.: uma capa de chuva ou sapatos novos). No caso de um fracasso, ele não recebe nada. No caso de uma falha crítica, o PdJ é assaltado ou tem uma briga com a polícia.

Modificadores: Qualquer tipo de bônus por Carisma (pág. 47); +3 se for Lamentável (pág. 22); -1 a -4 se tiver Timidez (pág. 159). Se quiser, o jogador pode aplicar o oposto de seu modificador de aparência usual, ou seja, uma penalidade por ser atraente ou um bônus pode não ser, exceto no caso do personagem ser Horroroso ou Monstruoso (pág. 21). O Mestre pode designar um bônus se houver muitas pessoas no local e uma penalidade se não houver ninguém por perto.

Mergulho/NT

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Traje de Mergulho-2.

Pré-requisitos: Natação.

Essa é a habilidade de usar equipamentos para respirar debaixo d'água. Para evitar a ingestão de água (o que acarreta em risco de afogamento, veja *Asfixia*, pág. 437), é necessário ter êxito no teste feito logo que o personagem entra na água e nos subsequentes, feitos a cada 30 minutos. Se o personagem tem um NH maior do que o valor pré-definido, um sucesso num teste de habilidade permite notar problemas com o equipamento, antes de vesti-lo.

Modificadores: -2 a -4 no caso de equipamentos de mergulho com os quais o personagem não está familiarizado (ex.: equipamento de circuito fechado quando se está acostumado com circuito aberto).

Metalurgia/NT

IQ/Difícil

Pré-definido: Ferreiro (qualquer)-8, Química-5 ou Joalheiro-8.

Esse é o estudo dos metais e suas propriedades. Um sucesso no teste permite identificar metais ou ligas ou resolver um problema relacionado a esses elementos, seu uso, mineração e refinamento.

Meteorologia/NT†

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5.

Esse é o estudo do clima e a habilidade de predizê-lo. A perícia se beneficia de Familiaridade com recursos tecnológicos como barômetro e mapas de satélites, mas o meteorologista ainda é capaz

de trabalhar sem seus instrumentos. Do contrário, ele não será um meteorologista e sim um "leitor" de instrumentos.

Quando se quiser prever o clima, o Mestre faz um teste de habilidade em segredo para o jogador. Um sucesso significa que ele dirá a verdade, enquanto um fracasso implicará numa resposta aleatória ou uma *mentira*. Cada teste de habilidade prediz o tempo para um dia. Se o teste de um dia fracassa, os seguintes não podem ser bem-sucedidos. Exemplo: uma previsão válida para 3 dias exige 3 testes: o primeiro para o dia seguinte e mais um para cada um dos dias subsequentes.

Um sucesso permite que o personagem deduza *em termos gerais* que tipo de clima esperar para qualquer área que esteja visitando.

Em sociedades com NT4 esta perícia é chamada de Noção do Clima e o personagem recebe um bônus de +2 quando estiver usando essa perícia no lugar onde vive. Em NT5+, a Meteorologia será uma perícia científica e o PdJ tem de se especializar de acordo com o tipo de planeta; v. *Tipos de Planetas* (pág. 184) para maiores detalhes.

Modificadores: O tempo é um fator muito importante. Não há redutor para predizer o clima do dia seguinte, mas existe uma penalidade de -1 para 2 dias, -2 para 3 dias, -4 para 4 dias, -6 para 5 dias e uma penalidade adicional de -2 para cada dia a mais. A instrumentação ganha utilidade com a invenção do barômetro em NT4, depois do que os modificadores de equipamento (pág. 345) se aplicam. O personagem tem de ter NH maior do que o valor pré-definido para poder usar os bônus de bom equipamento.

Mímica/Pantomima

IQ/Fácil

Pré-definido: IQ-4.

Essa é a habilidade de se comunicar por meio de uma linguagem de sinais improvisada. Um sucesso em um teste de habilidade permite transmitir uma ideia *simples* para uma outra pessoa ou compreender a mensagem que se está tentando passar para o personagem. No entanto, a Mímica/Pantomima não é adequada para se manter uma comunicação complexa.

Modificadores: Os modificadores de Familiaridade Cultural (pág. 23) se aplicam nesse caso com certeza. Culturas diferentes desenvolvem vocabulários gestuais distintos.

Montaria

DX/Média

Pré-definido: DX-5.

Essa é a habilidade treinada para servir de montaria para um cavaleiro. Se NH em Montaria exceder o nível de Cavalgar do cavaleiro, ele pode usar a média entre as duas perícias (arredondada *para cima*) toda vez que tiver de fazer um teste de Cavalgar. Se o personagem tiver gasto *algum* ponto nesta perícia, seu cavaleiro receberá um bônus mínimo de +1 em seu teste de habilidade. Para derrubar um cavaleiro indesejável, a montaria tem de vencer uma Disputa Rápida entre Montaria e Cavalgar.

Natação

HT/Fácil

Pré-definido: HT-4.

Esta perícia é usada tanto para nadar (propositalmente ou para boiar em casos de emergência) como para salvar uma vítima de afogamento. Faça um teste contra o *maior* valor entre e o NH do personagem em HT em Natação para evitar fadiga enquanto nada ou lesões devido a acidentes. Quando estiver competindo com alguém com o mesmo valor de Deslocamento aquático, faça uma Disputa Rápida entre os NHs em Natação dos dois competidores para determinar o vencedor.

Observe que Natação *não* inclui as técnicas de mergulho. Para isso, adquira Esportes (Mergulho).

Naturalista†

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6 ou Biologia-3.

Esta perícia — essencial para druidas e patrulheiros — representa o conhecimento *prático* (em oposição ao científico) da natureza em suas muitas formas. Ela inclui Biologia suficiente para distinguir plantas e animais perigosos dos inofensivos, Geologia e Meteorologia suficiente para perceber quando se deve buscar abrigo. Recorra a um teste de habilidade para fazer essas coisas.

Em cenários onde é possível visitar outros mundos, a especialização deve ser escolhida por *planetas*. As especializações em planetas do mesmo tipo (v. *Tipos de Planetas*, pág. 184) têm valor pré-definido igual ao NH de qualquer outra -4. Qualquer diferença maior que isso não produzirá um nível pré-definido.

Navegação/NT†

IQ/Média

Pré-definido: Especial.

Essa é a habilidade de saber qual a sua posição por meio da observação de seus arredores e do uso de instrumentos. Um sucesso em um teste de habilidade dirá onde o personagem está ou permite estabelecer um percurso.

O personagem deve se especializar em:

Ar: Navegação pelas estrelas e pelo terreno abaixo da nave. Os modificadores são semelhantes aos de Navegação (Mar). *Pré-definido:* Astronomia-5.

Espaço: Navegação pelo espaço interplanetário e interestelar, normalmente com uma velocidade inferior à da luz (mas alguns "propulsores de dobra" da ficção científica permitem viajar mais rápido do que a luz no espaço sideral comum). Modificadores: +2 para Noção Tridimensional do Espaço (pág. 87). *Pré-definido:* Astronomia-4 ou Matemática (Aplicada)-4.

Hiperespaço: também chamada de astronavegação. Semelhante à Navegação (Espaço), mas usada quando se viaja pelo "hiperespaço". Em cenários com várias tecnologias propulsoras mais rápidas do que a luz, é possível existir uma especialização para cada tipo de propulsor. Os modificadores são semelhantes aos de Navegação (Espaço). *Pré-definido:* Astronomia-4 ou Matemática (Aplicada)-5.

Mar: Navegação pelas estrelas e correntes marítimas. *Modificadores:* +3 se o PdJ tiver Senso de Direção (pág. 87) ou um GPS ou bússola inercial de alta tecnologia; -5 (e não pode usar um valor pré-definido baseado em Astronomia) se ele não tiver instrumentos de alta tecnologia, o tempo estiver ruim e as estrelas estiverem escondidas. *Pré-definido:* Astronomia-5 ou Tripulante de Navio-5.

Terra: Navegação usando pontos de referência e as estrelas; também chamada de "orientação". Modificadores: +3 se o PdJ tiver Senso de Direção ou algum substituto de alta tecnologia. *Pré-definido:* IQ-5, Cartografia-4 ou Matemática (Topografia)-4.

As navegações por ar, terra e mar têm valor pré-definido igual ao NH em qualquer uma das outras -2. As navegações pelo espaço e hiperespaço têm valor pré-definido igual ao NH das outras -5. Não existe nenhum nível pré-definido entre esses dois grupos.

Modificadores: -1 a -10 se o personagem estiver em uma região com a qual ele não está familiarizado (a critério do Mestre, mas um mundo, sistema estelar, etc., deve resultar em uma penalidade de pelo menos -5); modificadores de equipamento (pág. 345).

Noção do Clima

V. Meteorologia, pág. 211

Observação

Per/Média

Pré-definido: Percepção-5 ou Perseguição-5.

Essa é o talento de observar situações perigosas ou "interessantes" sem ser percebido. Utilize esta perícia para monitorar uma região, um grupo de pessoas ou seus arredores, para descobrir detalhes escondidos ou taticamente significativos — é diferente de se obter pistas ou fazer uma

pesquisa de campo (use Perícia Forense e Revistar, respectivamente). A Observação é sempre utilizada à distância.

a melhor munição para um melhor efeito e fazer correções nos disparos que o personagem observar pessoalmente.

Lembre-se de que um ocultista não tem necessariamente que acreditar no material que ele estuda.

Um sucesso no teste de habilidade permite obter informações que não estão especificamente escondidas. Por exemplo, o personagem poderia espionar um banco para descobrir quantas câmeras existem e o horário dos guardas antes do roubo, estimar quantas pessoas existem em uma multidão ou descobrir o tamanho de uma tropa movendo-se em campo aberto. O Mestre pode exigir um teste de Análise da Informação para o personagem *interpretar* o que ele está observando.

A fim de identificar detalhes deliberadamente ocultos (ex.: uma pessoa vigiando o personagem, um homem armado em meio à multidão ou um ninho de metralhadoras escondido), o PdJ tem de vencer uma Disputa Rápida entre o NH do personagem em Camuflagem, Furtividade, Observação ou Perseguição (o que for apropriado) de seu adversário. O Mestre deve fazer a Disputa em segredo e *não deve* dizer que o personagem *não* conseguiu ver a metralhadora escondida em meio aos arbustos.

Se a tentativa fracassar, o personagem não obterá detalhes sobre um item evidente ou não conseguirá encontrar um objeto escondido. No caso de uma falha crítica, alguém percebe a observação e não fica nada feliz com isso.

Modificadores: Sentidos Aguçados (pág. 89), o que for apropriado; modificadores por cobertura, escuridão ou tamanho; -1 a -10 se o alvo estiver escondido sob uma camuflagem moderna ou usando tecnologia de "furtividade"; +1 a +10 se o PdJ dispuser de mecanismos de vigilância adequados (um termógrafo para ver um atirador escondido, binóculos para observar o movimento das tropas, etc.) e obtiver sucesso no teste de habilidade para operá-los.

Observador Avançado

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, Artilharia (qualquer)-5, entre outras.

Esta é a perícia para orientar fogo de artilharia. Ela inclui localizar alvos (com mapa e bússola em NT6- e sistemas de posicionamento global e imagem por satélite em NT7+), marcar a posição dos alvos (utilizando fumaça, um designador a laser, etc.), determinar

Um fracasso indica que a artilharia erra o alvo; uma falha crítica resulta em "dano colateral" grave ou acidentes com os aliados. As piores falhas críticas (a critério do Mestre) fazem os projéteis explodir na própria área do observador!

Em níveis tecnológicos superiores, um Observador Avançado deixa de se dedicar totalmente à observação de alvos e passa a operar tecnologias especializadas, como sondas, GPS e designadores a laser. Para pilotar um caça ou sonda remotamente ou utilizar um designador a laser a fim de conduzir a munição "inteligente" em direção ao alvo, realize um teste de habilidade baseado DX. Em NT7+, Observador Avançado tem o valor pré-definido igual a Operação de Aparelhos Eletrônicos (qualquer)-5.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345). -2 se o tipo de artilharia for desconhecido (ex.: bombas aéreas quando se está acostumado com armas navais); -3 para cada 500 metros de distância do alvo. No entanto, divida primeiro a distância real pelo número de vezes que o equipamento visual em uso aumenta a imagem.

Ocultamento

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Prestidigitação-3

Esta é a perícia de esconder objetos em seu corpo ou no de outra pessoa (normalmente com a cooperação dela). O tamanho e a forma do objeto ditam o seu grau de ocultabilidade. Alguns exemplos:

+4: Uma joia pequena; um selo.

+3: Uma joia do tamanho de uma ervilha.

+2: Uma gazua; uma joia grande; uma moeda de 10 centavos. Em NT9+: um disco de computador; uma carta.

+1: Um conjunto de gazuas; uma moeda de um real.

0: Em NT8: um disquete do século XX ou CD sem o estojo.

-1: Uma adaga: um estilingue; um revólver ou granada pequena.

-2: Uma pistola média (ex.: Luger); uma granada; uma faca grande.

-3: Uma submetralhadora; uma espada pequena; uma carabina pequena.

-4: Um espada larga; um rifle de assalto.

-5: Uma espada bastarda; um rifle de batalha.

-6: Uma besta; um rifle pesado de atirador profissional.

Objetos que se movem ou fazem barulho impõem uma penalidade de no mínimo -1.

As roupas também afetam o nível de habilidade efetivo. Uma freira Carmelita vestindo um hábito completo (bônus de +5) é capaz de passar uma bazuca ou um machado em uma revista visual. Uma corista de Las Vegas em trajes de trabalho (penalidade de -5) tem problemas em esconder até mesmo uma adaga. É claro que a corista poderia escapar à revista (a menos que a guarda estivesse completamente entediada) porque ela obviamente não poderia esconder nada *naquela* roupa. A nudez completa impõe uma penalidade de -7.

Um coldre de ocultação bem feito pode ajudar a esconder uma arma; use os modificadores de equipamento da pág. 345. Roupas desenhadas especialmente para esconder objetos podem ter um bônus de até +4.

Encontrar um objeto escondido em uma pessoa é uma Disputa Rápida entre as perícias Revistar e Ocultamento. Revistar tem um valor pré-definido igual a Percepção-5 se o PdJ não a tiver estudado. V. *Revistar* (pág. 221) para conhecer melhor as regras.

Ocultismo

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5.

Esse é o estudo do inexplicável e do sobrenatural. Um ocultista tem um conhecimento muito grande de misticismo, doutrinas mágicas primitivas, rituais antigos, assombrações, fenômenos psíquicos, etc. Lembre-se que um ocultista não tem necessariamente que *acreditar* no material que ele estuda.

Em mundos onde todos sabem da existência dos poderes paranormais, o Ocultismo abrangerá o conhecimento sobre esses poderes e seus usuários. Um bom resultado em um teste pode dar uma ideia sobre fenômenos que *não estejam* relacionados aos poderes conhecidos. No entanto, Ocultismo não fornece detalhes sobre como os indivíduos dotados de poderes os invocam. Por exemplo, um ocultista fantástico sabe o que a magia é capaz de fazer e pode dar conselhos sobre como matar demônios, mas, sem a perícia Taumatologia (pág. 225), ele não conseguirá explicar os gestos, palavras e símbolos utilizados pelos magos.

Em campanhas em que várias forças sobrenaturais coexistem, o Mestre pode *exigir* que os ocultistas se especializem em campos como a Demonologia (o estudo dos demônios, da possessão e de pactos), Pneumatologia (o estudo dos espíritos) e Vampirologia (o estudo dos vampiros).

Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT†

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, Conserto de Equipamento Eletrônico (mesma)-5 ou Engenharia (Eletrônica)-5.

Esta perícia permite a utilização de equipamento eletrônico *dentro de uma especialidade conhecida*. Não há necessidade de testes para a utilização normal diária do equipamento. Eles são necessários apenas nas situações de emergência ou nos casos de uso "anormal" do equipamento (*exceção:* pessoas inexperientes sempre terão de fazer o teste com seu valor pré-definido).

O personagem deve escolher uma especialidade, que varia de acordo com a campanha. Alguns exemplos:

Científicos: Equipamentos eletrônicos de laboratório e pesquisa. O personagem está automaticamente familiarizado com o equipamento utilizado junto com uma perícia científica em que ele tenha gasto pelo menos um ponto.

Comunicações (Comu): Todos os tipos de tecnologia de comunicação eletrônica: rádios, transmissão via satélite, comunicadores a laser, etc. A especialidade Comunicações compreende também o conhecimento de todos os códigos de comunicação de uso corrente adequados à história do personagem. O uso desses códigos não exige testes de habilidade, enquanto a tentativa de entender ou usar códigos desconhecidos *sim*. Em NT5-7, essa especialidade é representada pela telegrafia: o personagem é capaz de enviar ou receber 2 palavras por minuto (ppm) para cada ponto na perícia em NT5 e 3 ppm a cada ponto na perícia em NT6-7.

Escudos de Força: Portátil, veicular, escudos defletores de força em bases e astronaves.

Guerra Eletrônica (GE): Todos os equipamentos de espionagem e interferência, incluindo contramedidas eletrônicas (CME) e contra-contramedidas eletrônicas (CMEE). Na maioria dos cenários, somente as agências de inteligência e os militares ensinam essa especialização e somente para indivíduos com Hierarquia Militar (pág. 30) adequada ou Permissão de Segurança (pág. 77).

Médicos: Todos os tipos de equipamento de diagnóstico eletrônico e de manutenção de vida.

Mídia: Todos os tipos de equipamento de edição de áudio, imagem e vídeo. Se existirem vídeos tridimensionais ("holográficos") ou registros sensoriais ("sensies") no cenário, essa especialidade inclui a habilidade de operar os equipamentos relevantes. Trate as mídias diferentes como tecnologias desconhecidas.

Paracrônica: Métodos tecnológicos de viagem entre dimensões e cronologias.

Psicotrônica: Tecnologia psíquica, como escudos e amplificadores telepáticos. *Transmissores de Matéria (TM):* Todos os transmissores e teletransportadores de matéria. Uma falha crítica pode causar um desastre, principalmente quando se está transportando seres vivos.

Sensores: Equipamento de detecção de longo alcance de quase todos os tipos, desde radares de defesa aérea até sensores de naves espaciais. Certos sensores altamente específicos (como os sonares, a seguir) têm suas próprias especializações.

Sistemas de Segurança: Útil no projeto (e burla) de todos os tipos de alarmes, sensores de segurança e tecnologias de vigilância de área.

Sonar: Todos os tipos de equipamento de detecção acústica de longo alcance (normalmente utilizados debaixo d'água).

Temporal: Todos os tipos de máquinas do tempo. Uma falha crítica pode ser desastrosa para o viajante no tempo. Faça testes independentes para localizar e transferir os viajantes.

Vigilância: Todos os tipos de equipamentos de vigilância interna ou remota: "escutas", câmeras ocultas, microfones de longo alcance, grampos telefônicos, etc.

Essas especializações têm valor pré-definido igual ao NH em qualquer outra -4; no entanto, o Mestre tem liberdade para determinar que, em *sua* campanha, não exista um valor pré-definido entre as especializações exóticas (Paracrônica, Psicotrônica, etc.) e as mundanas (Mídia, Sistemas de Segurança, etc.). As tecnologias compreendidas por uma especialização em particular variam de acordo com o nível tecnológico. Por exemplo, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicações) abrange telégrafos no NT5, telefones e rádio no NT6 e sistemas de comunicação digital no NT8 e podem incluir comunicadores e mais rápidos que a luz ou telepáticos em NTs mais elevados.

A Familiaridade (pág. 169) é essencial nesse quesito. A Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores) abrange tanto os termógrafos dos caças quanto os radares que penetram o solo em satélites, mas passar de um para outro impõe uma penalidade de -2 por causa do tipo de equipamento (termógrafo a radar) e -2 por causa do local da instalação (avião a satélite), resultando em uma penalidade de -4 nesta perícia até que o personagem se familiarize com todas as diferenças entre os equipamentos.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345); -2 no caso de uma tecnologia de um tipo conhecido com o qual não se está familiarizado (ex.: radar quando se está acostumado com termógrafos) ou uma implementação desconhecida de uma tecnologia conhecida (ex.: radar de defesa aérea quando se está acostumado com radar meteorológico); -1 a -10 se fizer muito tempo que o PdJ trabalha na sua área de conhecimento (isso varia de acordo com a área) e ainda não teve a chance de se familiarizar com as mudanças.

Operação de Computadores/NT

IQ/Fácil

Pré-definido: IQ-4.

Essa é a habilidade de operar um computador, extrair dados, executar programas, jogar vídeo games, etc. É a única habilidade de computação necessária para a maioria dos usuários. Aprenda Programação de Computadores (pág. 219) para criar programas e Conserto de Equipamento Eletrônico (Computadores) (pág. 192) para localizar problemas de hardware.

Esta perícia existe somente em campanhas com computadores. Os personagens originárias de cenários sem computadores não podem utilizá-los com um valor pré-definido enquanto não tiverem se familiarizado com esse equipamento. Em cenários onde é possível unir seu cérebro a um computador, esta perícia também inclui a habilidade de utilizar uma interface neurológica. No entanto, os novos usuários estarão inicialmente sujeitos a uma penalidade de -4 por causa da falta de familiaridade com o equipamento (v. Familiaridade, pág. 169).

Modificadores: -2 ou pior no caso de um computador, sistema operacional ou programa com o qual o PdJ não esteja familiarizado.

Oratória

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, Atuação-3, Dissimulação-5 ou Política-5.

Essa é o talento geral que engloba toda a ação verbal em público. Um sucesso permite (por exemplo) que o personagem faça um bom discurso político; entretenha um grupo de pessoas ao redor de uma fogueira; incite (ou acalme) um tumulto ou desempenhe bem o papel de "bobo da corte".

A Oratória abrange os conhecimentos de debate e retórica, bem como a habilidade com atividades menos formais, como fazer trocadilhos ou contar histórias. Nem todos os oradores têm um talento em todas essas áreas. é possível adquirir uma especialização *opcional* (pág. 169) para representar esse fato.

Modificadores: Qualquer bônus relacionado ao Carisma (pág. 47); +2 se o PdJ tiver a vantagem Voz Melodiosa (pág. 100); -1 a -4 no caso de Timidez (pág. 159); -2 para Gagueira (pág. 143); modificadores de Familiaridade Cultural (pág. 23); modificadores de Idiomas (pág. 23).

Paleontologia/NT†

IQ/Difícil

Pré-definido: Biologia-4, entre outros.

Essa é a ciência que estuda os fósseis. Faça um teste de habilidade para reconhecer os tipos de fósseis ou para deduzir o habitat ou estrutura de um organismo a partir de evidência fóssil. Um sucesso no teste — com modificadores de equipamento (pág. 345) e acesso a um laboratório — identificará a idade aproximada do fóssil.

O personagem *deve se especializar*:

Micropaleontologia: O estudo de fósseis pequenos demais para serem vistos a olho nu. Essa perícia requer um laboratório.

Paleoantropologia: O estudo de ferramentas e fósseis humanos e a relação das tribos primitivas com seu habitat. Também tem valor pré-definido de Antropologia-2.

Paleobotânica: O estudo de fósseis vegetais.

Paleozoologia: O estudo de animais pré-históricos a partir de ossos, alimentos, fezes, pegadas, etc., fossilizadas.

Essas especializações têm valor pré-definido igual ao NH de qualquer uma das outras -2.

Paraquedismo/NT

DX/Fácil

Pré-definido: DX-4.

Essa é a habilidade de sobreviver a um salto com paraquedas. Faça um teste por salto. Um fracasso pode indicar qualquer coisa: desde um pequeno desvio na rota até o pânico que faria o personagem deixar seu equipamento cair (a critério do Mestre). Uma falha crítica significa que o paraquedas não abriu ou as cordas estavam completamente embaraçadas (v. *Queda*, pág. 432). Quando o salto for realizado sob condições ruins, faça um novo teste para ver como foi a aterrissagem; por exemplo, sobreviver a uma aterrissagem do tipo "quebra-tornozelo" ou se esquivar das árvores. Faça um teste baseado em IQ para dobrar um paraquedas.

Modificadores: -2 se o peso de seu corpo mais carga excederem sua Base de Carga x10.

Passos Leves

DX/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Pré-requisitos: Treinado por um Mestre e tanto Acrobacia quanto Furtividade com 14+.

Esta perícia permite exercer pouquíssima pressão sobre o solo quando se está caminhando. Com um sucesso no teste, o personagem não deixará rastros visíveis. Os testes de Rastreamento destinados a segui-lo fracassam *automaticamente*, a menos que sejam feitos com algo além da visão; portanto, um rastreador humano ficaria confuso, mas cães de caça não sofreriam nenhuma penalidade.

O personagem também pode tentar caminhar sobre superfícies frágeis sem atravessá-las. O Deslocamento máximo nessas circunstâncias será igual a 1/3 do normal (a critério do Mestre). Uma fina camada de gelo exigiria um teste de Passos Leves não-modificado, enquanto que o ato de andar sobre papel de arroz sofreria uma penalidade de -8.

Por último, um sucesso no teste de Passos Leves pode adicionar um bônus à Furtividade quando o personagem estiver com a intenção de se movimentar em silêncio. Esse bônus é equivalente à metade da margem de sucesso, arredondada para baixo. O bônus mínimo é de +1.

Patinação

HT/Difícil

Pré-definido: HT-6.

Quando o personagem estiver se locomovendo sobre patins, esta perícia substitui Caminhada (pág. 185), durante uma viagem de rotina e Corrida (pág. 193) durante uma competição. O Mestre pode também exigir testes de habilidade com base em DX em situações de combate e perseguições ou no caso de manobras, condições ou velocidades perigosas. Nessas circunstâncias, qualquer fracasso indica uma queda, enquanto que uma falha crítica resulta em 1d-2 ponto de dano em um membro escolhido aleatoriamente.

Pedagogia

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5.

É a habilidade de ensinar outras pessoas. Para fins de jogo, qualquer um com NH maior ou igual a 12 em Pedagogia tem condições de agir como um professor na maioria das situações. Para maiores detalhes sobre pedagogia e aprendizagem, veja *O Desenvolvimento Por Meio do Estudo* (pág. 292).

Modificadores: -3 para Insensível (pág. 147); -1 a -4 se tiver Timidez (pág. 159). Aplique as penalidades de Idiomas (pág. 23) tanto do professor quanto do aluno no idioma em que as aulas estão sendo ministradas.

Percepção do Corpo

DX/Difícil

Pré-definido: DX-6 ou Acrobacia-3.

Essa é a habilidade de se ajustar rapidamente após um teleporte ou qualquer tipo de mágica ou perícia psíquica de "movimento instantâneo" similar. Um sucesso permite que o PdJ aja normalmente no seu próximo turno. Um fracasso indica desorientação: a única ação que ele pode executar durante um turno será a defesa. Uma falha crítica indica que ele cai e fica fisicamente atordoado.

Modificadores: +3 para qualquer nível de Senso de Direção (pág. 87); -2 se o PdJ mudou de direção; -5 se o PdJ mudou da posição vertical para a horizontal ou vice-versa (não é possível mudar a postura durante o teleporte, apenas a orientação).

Performance em Grupo†

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, entre outras.

Essa é a habilidade de criar uma performance e dirigir um grupo de artistas durante sua execução em ensaios, dentro de um estúdio ou diante de uma plateia. Um sucesso no teste significa que a performance será satisfatória. O PdJ *deve se especializar* em um tipo específico de arte performática. Todas as especializações têm pré-requisitos: as perícias listadas a seguir e qualquer tipo de Diplomacia, Intimidação e Liderança.

Condução de Orquestra: A habilidade de coordenar um grupo de músicos. Corais, bandas de *swing* ou orquestras sinfônicas são familiaridades diferentes; v. *Familiaridade* (pág. 169). *Pré-requisitos:* Duas perícias Instrumento Musical quaisquer *ou* um Instrumento Musical e Canto. *Pré-definido:* Instrumento Musica-2 ou Canto-2.

Coreografia: A habilidade de instruir e liderar um grupo de dançarinos. *Pré-requisitos:* Dança. *Pré-definido:* Dança-2.

Coreografia de Combate: Semelhante à Coreografia, mas se aplica à Encenação de Combate (pág. 197), em vez de Dança. *Pré-requisitos:* Encenação de Combate. *Pré-definido:* Encenação de Combate-2.

Direção: A habilidade de dirigir um grupo de atores. Filmes, óperas, televisão e teatro são familiaridades diferentes. *Pré-requisitos:* Atuação. *Pré-definido:* Atuação-5.

Perícia Abrangente†

IQ/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Uma Perícia Abrangente representa um conhecimento interdisciplinar sobre um tema específico. Quando estiver respondendo a perguntas factuais sobre esse tema, o PdJ pode fazer um teste de Perícia Abrangente em vez de qualquer teste baseado em IQ contra qualquer perícia que tenha um valor pré-definido. As Perícias Especiais não o isentam das

4

exigências de Familiaridade Cultural (pág. 23) ou Idiomas (pág. 23) e nunca concedem a habilidade para realizar tarefas práticas. Às vezes os especialistas complementam as Perícias Especiais com perícias de Conhecimento do Terreno (pág. 189) relacionadas, mas é necessário aprendê-las separadamente.

O personagem *deve* se especializar por tema e o Mestre tem liberdade de proibir qualquer tema que considere abrangente demais. Alguns exemplos:

Ciência Militar: Conhecimento geral de táticas militares. Pode substituir Artilharia, Canhoneiro, Estratégia ou Tática para se responder perguntas sobre armas e estratégias, mas não quando se tem de utilizá-las.

Ciência Política: O estudo acadêmico da política. Pode substituir Geografia, História, Jurisprudência, Política ou Sociologia quando se faz uma análise política.

Egiptologia: O estudo do Egito Antigo. Pode funcionar como Antropologia, Arqueologia, História, Linguística ou Ocultismo para esse mesmo fim.

Epidemiologia: O estudo da disseminação das doenças. Pode servir como Biologia, Diagnose , Geografia, Matemática ou Perícia Forense quando se estiver avaliando como uma epidemia se espalhou.

Filosofia Natural: Uma perícia geral que normalmente substitui perícias científicas específicas (que talvez nem existam ainda) para os estudiosos de NT1 a 4. Pode ser usada no lugar de qualquer perícia científica (ex.: Biologia ou Física) ao se responder perguntas sobre as *crenças* acerca do funcionamento do universo.

Hidrologia: O estudo das massas de água do planeta. Pode ser utilizada no lugar de Biologia, Geografia, Geologia, Química ou Meteorologia para se responder perguntas sobre precipitações, enchentes, irrigação, etc.

Psiquismo: O estudo da mente e do cérebro psíquico. Pode funcionar como Biologia, Diagnose, Fisiologia, Medicina ou Psicologia ao se lidar com os fenômenos psíquicos manifestados por seres vivos. *Não* pode ser usadas no lugar de Conserto de Equipamento Eletrônico e Operação de Aparelhos Eletrônicos, nem as especializações em Engenharia que lidam com a psicotrônica.

Segurança de Computadores: Especialização no combate à invasão de computadores ("hacking"). Pode substituir Criptografia, Operação de Computadores ou Operação de Aparelhos Eletrônicos durante uma verificação de "brechas" na segurança de um sistema de computadores. Utilize Programação de Computadores para corrigir ou explorar essas falhas.

Tanatologia: O estudo esotérico da morte. Pode substituir Antropologia, Arqueologia, Ocultismo ou Teologia quando se lida com a morte ou os mortos.

Teoria da Conspiração: O estudo das redes interligadas de conspiração. Pode substituir Antropologia, Geografia, História, Literatura ou Ocultismo ao se tentar responder perguntas sobre conspirações e também funcionar como Análise da Informação para esse mesmo fim (e somente ele). Ela *não* inclui os segredos internos das organizações conspiratórias, que são tratados em Conhecimento Oculto (pág. 191).

Xenologia: Conhecimento geral das raças *alienígenas* de um determinado cenário. Pode substituir Antropologia, Fisiologia, História ou Psicologia ao se identificar o membro de uma raça diferente da sua ou ao se responder a perguntas gerais sobre essa mesma raça e sua cultura.

Perícia Forense/NT

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6 ou Criminologia-4.

Essa é a habilidade de aplicar os princípios da criminologia "laboratorial": cálculo da trajetória de projéteis e a análise química ou microscópica de pistas, etc. Algumas disciplinas exigem outras perícias. Um patologista forense realizando uma autópsia tem de fazer um teste de Cirurgia, por exemplo.

Perícia Profissional

Física ou IQ/Média

Pré-definido: Especial.

Muitas perícias profissionais realistas são mais úteis para se ganhar a vida do que em aventuras. A maioria delas não aparece na lista de perícias a seguir — mas o personagem ainda pode aprendê-las se quiser. Cada uma é considerada uma Perícia. Para um personagem cujas perícias não são muito úteis para se ganhar algum dinheiro, uma perícia profissional é uma boa maneira de se qualificar para um emprego e uma renda fixa.

Para se qualificar para a maioria dos empregos o personagem precisa ter NH12+ (a menos que ele tenha sido concebido como um *incompetente)*. A maioria das perícias profissionais envolve uma série de conhecimentos. Elas são do tipo Mental/Média com nível pré-definido próximo de IQ-5, pois, quanto mais inteligente o personagem for, mais competência ele tem para relembrar e empregar as técnicas utilizadas em sua profissão. Entre as perícias profissionais incluem-se, barbearia, cervejeiro, controlador de tráfego aéreo, curtidor, destilador, designer de jogos, florista, jornalismo, prostituição, tanoeiro, taverneiro, tintureiro e tratador de animais.

Algumas profissões (alfaiate, soprador de vidro, tecelão, etc.) se concentram mais na precisão do que na memória. Essas Perícias Profissionais são Físicas/Médias com nível pré-definido igual a DX-5.

Uma perícia profissional específica também pode ter seu nível pré-definido com base em outra perícia (ex.: Um nível pré-definido aceitável para Jornalismo seria Escrita-3). Isso depende do Mestre.

As perícias associadas com profissões bem pagas ou respeitadas costumam ter pré-requisitos. Por exemplo, "Controlador de Tráfego Aéreo" poderia exigir a perícia Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores). Essa decisão também cabe ao Mestre.

Os jogadores podem elaborar e usar quantas perícias profissionais desejarem, desde que tenham o consentimento do Mestre. Elas deveriam ser únicas e bem definidas e não apenas um agrupamento das perícias já existentes. Por exemplo:

Barman

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Boemia-3.

Esta é a perícia de administrar um bar de qualidade e interagir com os clientes de modo profissional e amigável. Um sucesso no teste de habilidade permite que o personagem prepare drinques, concede conhecimento sobre as leis locais sobre o consumo de álcool, permite que ele perceba o nível de intoxicação de um cliente ou acalme um bêbado indisciplinado antes que o leão-de-chácara tenha que interceder. Os níveis mais altos desta perícia incluem um elemento performático que permite que o personagem crie drinques especiais e atraentes e os prepare de uma maneira vistosa e performática com vários truques de exibicionismo.

Perícias de Passatempo

Física ou IQ/Fácil

Pré-definido: DX-4 ou IQ-4, dependendo do atributo dominante.

Muitas áreas de conhecimento têm pouco ou nada a ver com aventuras ou meios de ganhar a vida. Mesmo assim, existem pessoas que as estudam. Cada uma delas é uma Perícia de Passatempo independente. Aquelas que requerem agilidade ou um toque delicado (ex.: bordado, empinar pipa, malabarismo e origami) são perícias DX/F com um valor pré-definido igual a DX-4. Por sua vez, aquelas que focam conhecimento e trivialidades (ex.: ficção científica, história em quadrinhos, rock e peixes tropicais) são perícias IQ/F que têm valor pré-definido igual a IQ-4.

Aplicar alguns pontos numa perícia que se originou de um passatempo pode tornar o jogo mais divertido e ser útil de vez em quando. O personagem não precisa de um professor para aprendê-la ou melhorá-la. No entanto, *não é permitido* aprender as perícias definidas em outras partes deste livro como Perícias de Passatempo.

Perseguição

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, Furtividade-4 (a pé apenas) ou Observação-5.

Essa é a habilidade de seguir uma pessoa em meio a uma multidão sem ser notado (use Rastreamento e Furtividade quando estiver no campo). Faça uma disputa entre o NH em Perseguição do personagem e a Visão da vítima a cada 10 minutos. Se ela vencer, o PdJ a perde de vista. Se ele perder por uma margem maior do que 5, a vítima pensará que escapou. Se sofrer uma falha crítica, perderá a vítima de vista e seguirá a pessoa errada.

Use as mesmas regras para seguir alguém em um carro ou veículo similar, mas o perseguidor sofre uma penalidade de -2, (e não pode usar o valor pré-definido de Furtividade) por ser mais difícil seguir alguém nessas condições.

Modificadores: -3 se a vítima o conhecer. Uma aparência ímpar impõe uma penalidade v. *Constituição Física* (pág. 13), *Feições Estranhas* (pág. 22) e as desvantagens específicas (ex.: Corcunda, pág. 129) para maiores detalhes. Se o personagem pertence a uma raça visivelmente diferente da maioria das pessoas à sua volta, a penalidade depende do Mestre; ela nunca será inferior à diferença entre o Modificador de Tamanho do personagem e o daqueles que estão à sua volta.

Persuadir

V. Deslumbrar, pág. 194

Pescaria

Per/Fácil

Pré-definido: Percepção-4.

Essa é a habilidade de pegar um peixe (com uma rede, anzol e linha ou qualquer outro método usado pela cultura do personagem). Se ele tiver o equipamento apropriado e peixes para serem apanhados, um sucesso em um teste de habilidade os trará até ele. Quando não há material de pesca à disposição, é possível improvisar com o material disponível na área.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345).

Pesquisa/NT

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Escrita-3.

Pré-requisitos: Conhecimento de pelo menos um idioma (v. pág. 24).*

*Em NT8+, Operação de Computadores forem também é um pré-requisito.

Pesquisa é a habilidade geral de fazer uma investigação em uma biblioteca ou arquivo. Um sucesso em um teste de Pesquisa num lugar apropriado permite que o personagem descubra algum fragmento de informação útil, se a informação estiver lá para ser descoberta.

A critério do Mestre, quando estiver pesquisando algum material ligado a uma perícia que possa ser "aprendida com livros", como Perícia Forense, Literatura ou Física, o personagem pode realizar um teste de habilidade com uma penalidade de -2, se for um valor melhor do que o NH do personagem ou o valor pré-definido em Pesquisa (mas *não* se trata de um nível pré-definido generalizado).

Modificadores: Todos os de Idiomas (pág. 23) para pesquisar materiais em um idioma estrangeiro.

Pilotagem/NT†

DX/Média

Pré-definido: IQ-6.

Essa é a habilidade de pilotar um tipo específico de aeronave ou espaçonave. O nível pré-definido usa IQ, pois é preciso inteligência para entender os controles em uma emergência. Mas, quando a perícia é *aprendida* normalmente, ela sempre se baseia em DX.

Faça um teste de Pilotagem na decolagem e na aterrissagem e em qualquer situação de perigo. Uma margem de fracasso de 1 indica um trabalho mal feito; um margem de fracasso maior indica dano à nave; uma falha crítica indica uma queda. Se o piloto for um especialista (NH maior ou igual a 15), qualquer falha crítica demandará um segundo teste. O acidente somente ocorrerá se esse segundo teste também fracassar. Caso contrário, foi "quase" um acidente. Os testes de Pilotagem também podem ser usados para resolver combates aéreos.

Faça um teste de Pilotagem baseado em IQ para a leitura de mapas ou meteorologia prática ou para lembrar as leis e regulamentos da aviação.

As naves pilotadas remotamente (NPR) usam esta perícia se o piloto estiver usando algum tipo de telepresença para fazer de conta que realmente está na cabine. Do contrário, realize um teste com base em DX contra a perícia apropriada à manobra que está sendo executada pela NPR (ex.: Observador Avançado no caso de um avião teleguiado numa missão de vigilância).

O personagem *deve* se especializar:

Aeronave de Alta Performance: Qualquer aeronave com asas capaz de voar a mais de 900 km/h. *Pré-definido:* Espaçonave, Aeronave Pesada ou Aeronave Leve-2 ou outro tipo de Pilotagem-4.

Aeronave Leve: Qualquer aeronave com asas pesando menos de 10 toneladas que voa a 900 km/h ou menos. *Pré-definido:* Planador, Aeronave Pesada, Aeronave de Alta Performance ou Ultraleve-2 ou outro tipo de Pilotagem-4.

Aeronave Pesada: Qualquer aeronave com asas pesando mais de 10 toneladas e que voa a 900 km/h ou menos. *Pré-definido:* Aeronave de Alta Performance-3 ou Aeronave Leve-2 ou outro tipo de Pilotagem-4.

Antigravidade: Qualquer aeronave que funciona com base em levitação mágica ou ultra-tech . *Pré-definido:* Vertol-3 ou outro tipo de Pilotagem-5.

Asas de Baixa Gravidade: Asas motoras portáteis em um ambiente de baixa gravidade e com uma atmosfera. Aprenda a perícia Voo (pág. 227) para permanecer mais tempo no ar. *Pré-definido:* Planador-4.

Autogiro: Qualquer aeronave que utiliza rotores para decolar e não para impulsioná-la. *Pré-definido:* Helicóptero-3, especialização em qualquer Aeronave-4 ou outro tipo de Pilotagem-5.

Equipamento de Voo Pessoal: Qualquer equipamento de voo portátil. *Pré-definido:* Vertol-4 ou outro tipo de Pilotagem-5.

Espaçonave: Qualquer nave capaz de realizar um voo atmosférico em direção a uma órbita ou de volta dela . *Pré-definido:* Aeronave de Alta Performance-2 ou outro tipo de Pilotagem-4.

Espaçonave de Alta Performance: Qualquer nave espacial capaz de aceleração maior ou igual a 0,1G. *Pré-definido:* Espaçonave-4 ou Espaçonave de Baixa Perfornance-2.

Espaçonave de Baixa Performance: Qualquer nave espacial capaz de uma aceleração menor ou igual a 0,1G. *Pré-definido:* Espaçonave-4 ou Espaçonave de Alta Perfornance-2. *Helicóptero:* Qualquer aeronave que use rotores tanto para levantar voo quanto para impulsioná-lo; *Pré-definido:* Autogiro-2, Vertol-4 ou outro tipo de Pilotagem-5.

Mais Leve Que o Ar: Qualquer tipo de aeronave ou balão. *Pré-definido:* outro tipo de Pilotagem-5.

Nave a Vela: Qualquer espaçonave que utiliza uma vela, independente da impulsão. *Pré-definido:* Aeronave de Baixa Performance-4.

Planador: Qualquer tipo de aeronave com asas e sem motor. *Pré-definido:* Aeronave Leve ou Ultraleve-2 ou outro tipo de Pilotagem-4.

Ultraleve: Qualquer aeronave com asas pesando menos de 0,5 tonelada que voa a 300 km/h ou menos. *Pré-definido:* Planador ou Aeronave Leve-2, especialização em outras Aeronaves-4 ou outro tipo de Pilotagem-5.

Vertol: Qualquer aeronave que voa por impulso aplicado manualmente, em vez de utilizar rotores ou asas. *Pré-definido:* Antigravidade-3, Helicóptero Grande-4 ou outro tipo de Pilotagem-5.

Modificadores: +1 para Noção Tridimensional do Espaço (pág. 87); +1 para Equilíbrio Perfeito (pág. 58). -2 para uma aeronave com a qual o PdJ não está familiarizado (ex.: um avião bimotor quando se está acostumado com um monomotor); -2 ou mais para naves com controles anormalmente primitivos *ou* complexos; -4 ou mais para um avião em mau estado; -2 ou mais para más condições de voo.

Poesia

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Escrita-5.

Essa é a habilidade de compor qualquer tipo de poesia conhecido em sua civilização com "de boa" qualidade, em qualquer idioma que o personagem conheça. Um sucesso no teste de Poesia indica que ele compôs um bom poema num espaço de tempo adequado (determinado pelo Mestre). Um fracasso indica que o PdJ não conseguiu se inspirar, ou que sua audiência simplesmente não gostou de seu trabalho (por qualquer motivo).

Modificadores: Os modificadores de tempo descritos em Tempo Gasto (pág. 346) são aplicáveis em muitos casos; modificadores de Familiaridade Cultural (pág. 23); modificadores de Idiomas (pág. 23).

Política

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Diplomacia-5.

Essa é a habilidade de entrar num partido e se dar bem com outros políticos. Ela não tem nada a ver com Administração. Esta perícia pode ser aprendida num partido político ou trabalhando para alguém que está no poder. Um sucesso em um teste de Política concede um bônus de +2 a ser adicionado às reações de outros políticos. O Mestre pode optar por fazer um Disputa Rápida para resolver uma eleição.

Modificadores: +2 para Voz Melodiosa (pág. 100); -3 para Pouca Empatia (pág. 153); -1 a -4 para Timidez (pág. 159). Em algumas jurisdições, dinheiro é outro modificador de reação importante.

Pontos de Pressão

IQ/Difícil

Pré-definido: Nenhum.*

Pré-requisitos: Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas.

*Pode ter um valor pré-definido igual a Medicina Alternativa-4 em uma campanha cinematográfica.

Essa é a arte de atacar pontos de pressão a fim de enfraquecer um oponente. Para usar essa habilidade, é necessário um sucesso em um ataque de Caratê (ou outra perícia de combate apropriada; veja a seguir). Esse ataque sofre uma penalidade de -2, além das penalidades usuais de ponto de impacto (v. *Ponto de Impacto*, pág. 398). Se pelo menos 1 ponto de dano penetrar a RD do alvo, faça uma Disputa Rápida de Pontos de Pressão contra a HT da vítima.

Se o personagem vencer, o alvo enfraquece temporariamente. Um membro ficará paralisado e efetivamente incapacitado durante 5d segundos. Um golpe em um ponto de pressão localizado no tronco irá interferir na respiração da vítima, resultando em asfixia (v. Asfixia, pág. 437); ela pode realizar um teste de HT por segundo para se recuperar. Um soco no rosto deix a vítima atordoada; ela tem direito a um teste de IQ por segundo para se recuperar. Um golpe no crânio cega a vítima durante 2d segundos; veja *Cegueira* (pág. 125).

Também é possível tentar atingir os Pontos de Pressão utilizando o Judô. Faça a Disputa Rápida descrita anteriormente depois aplicar uma chave com sucesso. O resultado dessa disputa deve ser acrescentado a todos os outros efeitos causados pela chave.

O Mestre pode permitir que guerreiros aprendam especializações desta perícia para utilizar com armas que provocam dano por contusão. Alguns exemplos: Pontos de Pressão (Arco) para ser usada com flechas rombas, Pontos de Pressão (Espadas Curtas) para ser usada com um bastão e Pontos de Pressão (Cajado) para ser usada com um cajado.

Modificadores: Modificadores fisiológicos (pág. 207).

Pontos Secretos

IQ/Muito Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Pré-requisitos: Treinado por um Mestre e Pontos de Pressão com NH16+.

Esta perícia representa o conhecimento dos pontos vitais mais vulneráveis do corpo humano. Isso permite mutilar e matar, esmagando ou arrancando os órgãos vitais e feixes de nervos com uma precisão mortal.

Para usar essa habilidade, é necessário um sucesso em um ataque desarmado. Esse ataque sofre uma penalidade de -2, além de qualquer outro modificador de ponto de impacto (v. *Ponto de Impacto*, pág. 398). Se o personagem acertar o golpe, realize um teste de Pontos Secretos.

No caso de um sucesso, todo dano que penetra a RD será *dobrado* ou *triplicado* se o personagem tentou atingir órgãos vitais. Na verdade, suas mãos e pés se tornarão armas de perfuração!

Essa habilidade também pode ser usada com chaves e ataques de segurar semelhantes. Isso representa um conhecimento do local exato onde se deve aplicar pressão a fim de arrancar ou distender juntas e ligamentos. Após aplicar o golpe de chave, realize um teste de Pontos Secretos. No caso de um sucesso, dobre o dano, choque ou efeitos nocivos do golpe de chave *naquele turno*.

Esta perícia é potencialmente desequilibrada e irrealista. O Mestre deve pesar cuidadosamente o impacto de seu uso antes de autorizá-la no jogo e pode dificultar bastante seu aprendizado para os PdJs ou até mesmo restringi-la a oponentes letais (representados pelos PdMs).

Modificadores: Modificadores fisiológicos (pág. 207).

Postura Imóvel

DX/Difícil

Pré-definido: Nenhum.
Pré-requisitos: Treinado por um Mestre

Esta perícia permite que o personagem se ancore ao solo canalizando seu *chi* de modo apropriado, usando técnicas secretas de equilíbrio, etc. Ele deve fazer um teste de habilidade sempre que um ataque (ex.: um empurrão ou a perícia Desviar, pág. 195) puder resultar em uma projeção ou queda.

No caso de um sucesso, o personagem não será projetado nem cairá. No caso de um fracasso, ele é projetado para trás, mas ainda tem direito ao teste de DX usual para evitar uma queda. Uma falha crítica significa que ele sofrerá automaticamente uma projeção total *e* uma queda.

Postura Imóvel também auxilia na defesa contra ataques realizados com a perícia Judô (pág. 205). Se a defesa ativa do personagem falhar (ou ele não quiser usá-la) contra um golpe de Judô, seu oponente tem de *vencer* uma Disputa Rápida de Judô *vs.* o NH em postura imóvel do personagem se não seus arremessos não funcionarão.

Modificadores: -1 a cada metro de projeção em potencial; +4 se tiver Equilíbrio Perfeito (pág. 58).

Prestidigitação

DX/Difícil

Pré-definido: Surrupiar-5.

Essa é a habilidade de "empalmar" pequenos objetos, fazer truques com moedas e cartas, etc. Cada sucesso em um teste de habilidade permite fazer um pequeno "truque de mágica". Um fracasso indica que o personagem errou o truque.

Quando utilizar esta perícia para roubar algo, o PdJ tem de vencer uma Disputa Rápida entre Prestidigitação e a Visão ou o NH em Observação das potenciais vítimas para conseguir efetuar o roubo sem ser percebido.

Esta perícia também pode ser usada para trapacear no jogo. Um sucesso em um teste de Prestidigitação concede um bônus de +1 a +5 em seu teste de Jogos de Azar. Um fracasso denuncia o personagem como trapaceiro. Em qualquer um dos casos, os resultados exatos dependem do Mestre.

Modificadores: +3 se a iluminação for deficiente; +3 se o PdJ tiver um cúmplice para distrair a atenção da vítima; +5 se ele tiver se preparado antecipadamente (cartas na manga, etc.); -3 se a pessoa que o PdJ quer enganar conhecer Prestidigitação; todos os modificadores de Destreza Manual Elevada (pág. 53) ou Atrapalhado (pág. 123).

Primeiros Socorros/NT

IQ/Fácil

Pré-definido: IQ-4, Medicina, Medicina Alternativa ou Veterinária-4.

Essa é a habilidade de fazer um curativo rápido num ferimento durante a aventura (v. *Recuperação*, pág. 423). Um sucesso em um teste de habilidade estanca uma hemorragia, neutraliza venenos parcial ou totalmente, faz respiração artificial em uma vítima de afogamento, etc. Se o problema for incomum, ele tem de ser identificado antes usando Diagnose.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345); modificadores fisiológicos (pág. 207).

Programação de Computadores/NT

IQ/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Essa é a habilidade de escrever e depurar programas de computador. Um sucesso em um teste de habilidade permite que o personagem descubra o problema de um programa que "travou", determine a função de um programa examinando seu código, responda uma pergunta relacionada à programação de computadores ou escreva programas novos (o tempo necessário fica a cargo do Mestre).

Em cenários onde existe inteligência artificial (IA), todos que desejarem trabalhar nesse campo terão de aprender Programação de Computadores (IA). Não existe um valor pré-definido entre essa perícia e a Programação de Computadores comum. Quando estiver utilizando Detecção de Mentiras, Lábia, Pedagogia Psicologia e perícias sociais similares junto com IA, o PdJ faz um teste contra o *menor* NH entre Programação de Computadores (IA) e a perícia relevante.

Modificadores: -2 ou pior no caso de uma linguagem de programação estranha (v. Familiaridade, pág. 169). Os modificadores de tempo descritos em Tempo Gasto (pág. 346) quase sempre se aplicam. Quando o personagem estiver escrevendo um programa que lida com um campo de conhecimento especializado, o Mestre pode exigir um teste contra o menor valor entre o NH em Programação de Computadores e o NH naquele campo (ex.: uma especialização em Matemática para um programa matemático complexo ou o menor nível entre Pedagogia e uma perícia "alvo" para um sistema especial que ajuda os usuários em um determinado assunto).

Projetor de Líquidos/NT†

DX/Fácil

Pré-definido: DX-4.

Essa é a habilidade de usar uma arma que emite um feixe de líquido ou gás. Faça um teste de habilidade nesta perícia para atingir o alvo.

Faça um teste de Projetor de Líquidos baseado em IQ para realizar uma ação imediata (ex.: consertar um vazamento) se a arma falhar.

O personagem *deve se especializar* por tipo de arma:

Canhão d'Água: Qualquer arma que dispare um jato contínuo de líquido de alta pressão (normalmente água, mas nem sempre) com a intenção de provocar uma projeção.

Lança-Chamas: Qualquer arma que lance líquido ou gás *inflamável* (isso *não* inclui as armas de plasma; nesse caso, utilize Armas de Feixes).

Pistola d'Água: Qualquer arma que dispare um jato líquido de baixa pressão à razão de um jato a cada acionamento do gatilho.

Pulverizador: Qualquer arma que libera um líquido ou gás atomizado (gás paralisante, gás sonífero, etc.), incluindo os sprays comuns, que podem ser utilizados como armas improvisadas.

Essas especializações têm valor pré-definido igual ao NH em qualquer outra -4. As armas cobertas por cada uma delas variam de acordo com o NT; ex.: Projetor de Líquidos (Lança-Chama) cobre os sifões carregados com Fogo Grego de NT4. Já o NT6, inclui os tanques portáteis que projetam combustíveis de alta viscosidade.

Modificadores: Todos os modificadores aplicáveis de combate à distância; -2 para armas pesadas quando se está acostumado com armas portáteis (ex.: um lança-chama montado sobre um tanque quando se está acostumado ao modelo portátil) ou para uma arma com a não qual se está familiarizado de um tipo conhecido; -4 ou pior para uma arma em más condições.

4

Propaganda/NT

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5, Comércio-5 ou Psicologia-4.

Esta é perícia usada na persuasão indireta através da mídia. Ela é usada para fins de guerra psicológica pelas agências de inteligência e organizações militares e de propaganda e marketing entre os civis. Utilize a Familiaridade (pág. 169) para representar as diferenças entre essas duas áreas.

A propaganda funciona em grupos e não indivíduos. O Mestre precisará definir a Vontade efetiva do grupo-alvo com base em seu tamanho, composição e resistência ao resultado desejado e, em seguida, usar os *Testes de Influência* (pág. 359) para determinar o que acontece. Um sucesso informa o público-alvo e até mesmo altera sua percepção. No entanto, as tentativas de propaganda quase sempre exigem mais tempo e exposição do que os testes comuns de Influência; quanto tempo depende do Mestre.

Prospecção/NT

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5 ou Geologia (qualquer)-4.

Essa é habilidade de descobrir minerais valiosos. Um sucesso no teste de Prospecção permite que o personagem localize minerais, avalie com competência uma pequena amostra (e estimar seu valor comercial) e use seu "olho clínico" para encontrar água da maneira descrita na perícia Sobrevivência (pág. 222).

Esta perícia e uma "versão aplicada da Geologia" e exige testes no campo.

A prospecção à distância, com o uso de mapas, instrumentos e extrapolação usa a perícia Geologia, em vez de Prospecção.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345); -1 em uma área nova de um tipo familiar e -2 ou mais em uma área de um tipo com o qual o prospector não está familiarizado, até ele estar lá há pelo menos um mês.

Psicologia

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6 ou Sociologia-4.

Esta é a perícia da psicologia *aplicada*, que pode ser aprendida por meio de estudo acadêmico ou observação contínua da natureza humana. Faça um teste de habilidade para predizer o comportamento *geral* de um indivíduo ou grupo pequeno em uma determinada situação (principalmente numa situação de tensão).

Em cenários com várias espécies inteligentes, o personagem *deve se especializar* por raça. O valor pré-definido entre essas especializações fica a cargo do Mestre.

Se o Mestre quiser acrescentar ainda mais detalhes, pode determinar que a Psicologia se divide em duas especializações: Aplicada (descrita acima) e Experimental (para os cientistas que estudam ratos em labirintos e coisas do gênero). O valor pré-definido de Psicologia Aplicada é igual a Experimental-5; não existe um valor pré-definido para a Psicologia Experimental como base na Psicologia Aplicada, já que um mero observador da natureza humana pode não conhecer os procedimentos científicos necessários.

Modificadores: +3 se o psicólogo conhecer bem o paciente; +3 se o paciente sofre de um desvio bem conhecido; +1 se o psicólogo for Sensível ou +3 se tiver Empatia (pág. 57), ou -3 se tiver Pouca Empatia (pág. 153) se o PdJ estiver diagnosticando um paciente em sua presença; -3 se tiver Insensível (pág. 147), a menos que se esteja fazendo testes especificamente para deduzir as fraquezas de alguém para que se possa explorá-las.

Punga

DX/Difícil

Pré-definido: DX-6, Surrupiar-5 ou Prestidigitação-4.

Essa é a habilidade de tirar uma carteira, faca ou similar de alguém, ou "plantar" alguma coisa nele.

Se a vítima estiver ciente de que alguém poderia tentar bater sua carteira ou se ela for uma pessoa normalmente precavida, o PdJ tem de vencer uma Disputa Rápida entre Punga e o *maior* valor entre Percepção e Manha da vítima. Para encobrir o ato de uma terceira pessoa que esteja observando o personagem e a vítima, ele deve vencer outra Disputa Rápida entre Punga e o NH em Observação dessa terceira pessoa.

Modificadores: +5 se a vítima estiver distraída; +10 se estiver adormecida ou bêbada; até -5 para itens dentro de um bolso interno; e até -10 no caso de um anel ou joia semelhante.

Queda Livre

DX/Média

Pré-definido: DX-5 ou HT-5.

Essa é a habilidade de agir num ambiente de queda livre (gravidade zero). Faça um teste contra o *maior* valor entre HT ou Queda Livre quando o personagem começar a cair; consulte os efeitos de um fracasso em *Síndrome de Adaptação ao Espaço* (pág. 433). Além disso, toda vez que o personagem realizar um teste de DX ou de uma perícia baseada em DX quando estiver em queda livre. utilize o *menor* valor entre Queda Livre e a sua DX ou NH na perícia. Por exemplo, se tiver Queda Livre 14 e Caratê 16, o PdJ precisará tirar 14 ou menos para dar um soco.

Modificadores: +3 se tiver Noção Tridimensional do Espaço (pág. 87).

Química/NT

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6 ou Alquimia-3.

Esse é o estudo da matéria. Um químico é capaz de identificar elementos e compostos simples (não necessariamente medicamentos, substâncias mágicas, etc.). De posse do equipamento adequado, ele é capaz de realizar análises e sínteses complexas.

Rapieira

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Rastreamento

Per/Média

Pré-definido: Percepção-5 ou Naturalista-5.

Essa é a habilidade de seguir o rastro deixado por um homem ou animal. Faça um teste de Rastreamento para achar uma pista e depois repita o teste periodicamente para evitar perdê-la. A frequência e a dificuldade desses testes dependem do terreno:

Ártico, Deserto, Ilha/Litoral ou Montanha: Faça um teste com uma penalidade de -2 a cada 15 minutos.

Pântano: Faça um teste com uma penalidade de -4 a cada 5 minutos.

Região Urbana: Faça um teste com uma penalidade de -6 a cada minuto.

Selva, Planícies ou *Florestas:* Faça um teste a cada 30 minutos.

Esta perícia é usada também se o personagem quiser *apagar* seu rastro (lembre-se que seu tempo de viagem será nesse caso). Um sucesso indica que o PdJ fez um trabalho bom o suficiente para que sua trilha não seja encontrada por ninguém, a não ser alguém com esta perícia. Se o personagem estiver sendo seguido por outro rastreador, o Mestre faz disputas rápidas entre o NH do personagem e o do rastreador. Se em algum momento o rastreador perder uma disputa, ele tem perdido a pista.

Use Furtividade (pág. 201) para perseguir um animal depois de ter encontrado sua pista.

Modificadores: -5 se a pista tiver mais de um dia; -10 se tiver mais de uma semana; +3 se estiver seguindo um homem; +6 se estiver seguindo um grupo de homens. Sentidos desenvolvidos também ajudam muito: os bônus devidos a Visão Aguçada (pág. 89) e Olfato Discriminatório (pág. 74) são geralmente aplicados e muitos sentidos sobre-humanos (Infravisão, Audição Subsônica, etc.) concedem bônus situacionais.

Rede

DX/Difícil

Pré-definido: Capa-5.

Esta é a perícia no uso da rede como uma arma em uma luta. Para regras mais detalhadas sobre o uso da rede, veja *Armas Especiais de Combate à Distância* (pág. 410).

Remo/Vela/NT†

DX/Média

Pré-definido: DX-5 ou IQ-5.

Esta é a perícia do manuseio e trato de um tipo específico de embarcação *pequena*. Para embarcações maiores que exigem vários marinheiros na "ponte de comando", utilize Tripulante de Navio (v. *Marinhagem*, pág. 209) e Manejo de Barcos (pág. 208).

Faça um teste para colocar o barco em movimento e sempre que surgir um perigo. Se estiver usando esta perícia com o valor pré-definido, faça outro teste quando entrar no barco pela primeira vez (para evitar cair na água).

É *obrigatório se especializar* em:

Barco Grande a Motor : Qualquer embarcação motorizada com uma cabine fechada. Inclui navios de cruzeiro, barcos que servem como moradia e barcos de patrulha. *Pré-definido:* Lancha-2, Veleiro-4 ou Sem Motor-4 O valor pré-definido da especialização é igual a Tripulante de Navio-4.

Lancha: Qualquer embarcação motorizada aberta — em especial lanchas e qualquer embarcação usada com as especializações Veleiro ou Sem Motor quando equipada com um motor externo. *Pré-definido:* Barco Grande a Motor-2, Veleiro-3 ou Sem Motor-3.

Veleiro: Qualquer barco a vela pequeno. *Pré-definido:* Barco Grande a Motor-4, Lancha-3 ou Sem Motor-3.

Sem Motor: Qualquer embarcação pequena que depende de força muscular para se movimentar, seja por meio de remos ou de varas. Essa categoria abrange canoas, barcos a remo e jangadas. *Pré-definido:* Barco Grande a Motor-4, Lancha-3 ou Veleiro-3.

Modificadores: -2 se o barco não for de um tipo familiar dentro da especialidade (ex.: um caiaque quando se está acostumado com um barco a remo); -3 ou pior no caso de mau tempo, perigos de navegação, etc.

Revistar

Per/Média

Pré-definido: Percepção-5 ou Criminologia-5.

Essa é a habilidade de procurar itens escondidos em pessoas, bagagem e veículos. O Mestre faz um teste (*em segredo*) para cada item relevante. Para os objetos que foram escondidos *de propósito*, será necessária uma Disputa Rápida entre o NH do personagem em Revistar e o NH em Ocultamento ou Contrabando utilizado para esconder o item. No caso de um fracasso, o Mestre diz apenas que o personagem não encontrou nada (isso evita que o Mestre diga que o personagem não conseguiu encontrar a arma debaixo da jaqueta).

Se mais de uma pessoa estiver fazendo uma revista, cada uma delas deve realizar um teste diferente.

O Mestre deve evitar testes desnecessários. Por exemplo, nenhum humano será capaz de passar uma espingarda de cano serrado numa revista comum. Da mesma maneira, uma faca ou joia não pode ser encontrada em uma pessoa vestida normalmente sem um raio-x ou sem revistar a pessoa nua. Em geral, se o bônus liquido do teste de Ocultamento for maior ou igual a 3, será necessário Revistar a pessoa nua. Se o teste de Ocultamento estiver sujeito a uma penalidade de -2 ou pior, Revistar a pessoa nua automaticamente encontrará o objeto escondido.

Modificadores: +1 no caso de uma revista rápida em uma pessoa que não resista (duração de 1 minuto); +3 se revistar minuciosamente a pessoa nua, incluindo o exame dos cabelos e roupas (duração de 3 minutos); +5 no caso uma revista completa, incluindo as cavidades corporais (duração de 5 minutos). Os bônus devidos a Tato Apurado (pág. 89) e Toque Sensível (pág. 96) se aplicam a todas as revistas manuais. No caso de um sucesso no teste de Operação de Aparelhos Eletrônicos (Segurança), o personagem recebe um bônus que varia de +1 a +5 quando se estiver utilizando sensores especiais (detectores de metal, máquinas de raio-x, etc.) para procurar objeto que detectáveis. Um detector de metais seria completamente inútil se o PdJ estivesse tentando encontrar explosivos plásticos.

Ritual Religioso†

IQ/Difícil

Pré-definido: Magia Ritualística (mesma)-6 ou Teologia (mesma)-4.

Esse é a habilidade de realizar ritos religiosos — missas, funerais, casamentos, etc. — diante de uma congregação. É obrigatório se especializar por religião. Esta perícia inclui um conhecimento detalhado dos movimentos, rituais orações e ornamentos rituais típicos de uma determinada fé, bem como a habilidade de atrair e manter a atenção de seus seguidores. Para as religiões que praticam sacrifícios, ela também compreende a familiaridade com ferramentas e métodos sacrificiais.

Para ser um sacerdote ou homem santo em NT1+, o personagem precisa ter Ritual Religioso *e* Teologia (pág. 225), relativos a sua religião. Os xamãs de NT0 precisam apenas aprender Ritual Religioso.

Nos mundos onde os sacerdotes são capazes de fazer milagres, cada mágica ou ritual *mágico* consiste numa perícia diferente, mas certos rituais religiosos "mundanos" — como o sacrifício — podem conceder bônus nos testes de mágica. O jogador precisa obter um sucesso em um teste de Ritual Religioso para receber o bônus. Em outros cenários, a magia de um sacerdote é tão boa quanto o ritual que ele executa e nada mais. Nesse caso, o teste do personagem para usar magia será contra o *menor* valor entre o NH em Ritual Religioso e o NH na mágica.

Sabre

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Sacar Rápido†

DX/Fácil

Pré-definido: Nenhum.

Esta perícia permite sacar *rapidamente* uma arma de seu coldre, bainha ou esconderijo. Um sucesso significa que o personagem preparou a arma instantaneamente (isso não conta como manobra) e pode atacar com ela no mesmo turno. Um fracasso significa que ele preparou a arma normalmente, mas não pode fazer mais nada nesse turno. Uma falha crítica significa que ele deixou a arma *cair*.

O personagem *deve se especializar* em um destes tipos de armas: Arma Longa (espingarda, metralhadora, rifle, etc.), Espada (qualquer lâmina maior do que uma faca que possa ser empunhada com uma mão), Espada de Duas Mãos, Espada de Energia, Faca, Pistola. O Mestre pode acrescentar uma nova perícia desse tipo para qualquer arma (ou até mesmo ferramenta) que possa ser sacada rapidamente.

Além das especializações acima, existem duas perícias Sacar Rápido que permitem recarregar armas de projéteis rapidamente:

Sacar Rápido (Flecha): Permite preparar uma única flecha, virote ou dardo instantaneamente. Isso reduz em um segundo o tempo necessário para recarregar um arco, besta ou zarabatana.

Sacar Rápido/NT (Munição): Reduz o tempo necessário para recarregar qualquer tipo de arma de fogo ou arma de feixe. Os benefícios exatos dependem da arma, mas um sucesso num teste sempre elimina pelo menos um segundo do tempo de recarga. Essa perícia varia muito com o NT. Em NT4, ela cobre a pólvora e os projéteis dos mosquetes; em NT6+, inclui as técnicas de Rapidez de Recarga dos carregadores descartáveis; em níveis tecnológicos mais altos, ela condiz com a substituição rápida de células de energia e a conexão de cabos elétricos.

Para as especializações Flecha e Munição, um fracasso indica que o personagem deixou a flecha ou o virote cair ou jogar fora acidentalmente uma carga de munição. No caso de uma falha crítica, ele deixou cair todo o conteúdo da aljava, reservatório de pólvora, caixa de munição, carregador, etc., espalhando a munição por todo lado.

Modificadores: Reflexos em Combate (pág. 82) concede um bônus de +1 em todas as especializações de Sacar Rápido; Atrapalhado (pág. 123) impõe uma penalidade de -3 por nível.

Salto

DX/Fácil

Pré-definido: Nenhum.

Esta perícia representa a habilidade de salto com treinamento. Quando o personagem tenta um salto difícil, é necessário fazer um teste contra o *maior valor* entre Salto ou DX. Além disso, pode-se usar metade do NH em Salto (arredondado para baixo), em vez do Deslocamento Básico, quando se estiver calculando a distância saltada. Exemplo: Salto 14 permite que o PdJ saltasse, se ele tiver Deslocamento Básico 7. *V. Saltar* (pág. 355).

Salto Voador

IQ/Difícil

Pré-definido: Nenhum.
Pré-requisitos: Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas, Salto e Golpe Poderoso.

Esta perícia permite dar saltos incríveis e cada tentativa e custa 1 PF, independente do sucesso.

No caso de um sucesso, o personagem pode tentar um salto imediatamente. Utilize as regras de salto (v. *Saltar*, pág. 355), mas *triplique* a distância saltada. No caso de um fracasso, ele ainda pode tentar dar o salto, mas não recebe nenhum bônus e todos os testes relacionados ao salto sofrem uma penalidade de -5. No caso de uma falha crítica, ele cai.

O personagem pode usar esta perícia para saltar sobre alguém como parte de um ataque — estes ataques sofrem uma penalidade adicional de -2 na jogadas de ataque. No entanto, se ele acertar o alvo, triplique sua ST para fins de dano e projeção. No caso de um encontrão ou colisão, calcule o Deslocamento a partir da distância de salto, conforme descrito em Super Salto (pág. 90) e use esta velocidade para calcular o dano causado.

Modificadores: -10 se o salto for feito instantaneamente, -5 depois de 1 turno de concentração, -4 depois de 2 turnos, -3 depois de 4 turnos, -2 depois de 8 turnos, -1 depois de 16 turnos e sem penalidade depois de 32 turnos.

Sex Appeal

HT/Média

Pré-definido: HT-3.

Essa é a habilidade de impressionar o sexo oposto. O *Sex Appeal* tem tanto a ver com as atitudes quanto com a aparência. Se o personagem não deseja "seduzir" alguém para obter o que quer, ele provavelmente não comprará *Sex Appeal.*

É possível usar um teste de Influência contra *Sex Appeal* no lugar de qualquer teste de reação feito durante um encontro com pessoas que se sentem atraídas por pessoas do sexo do personagem (v. *Testes de Influência*, pág. 359).

Geralmente é permitido apenas uma tentativa por "vítima", embora o Mestre possa permitir uma nova tentativa depois de algumas semanas.

Modificadores: +2 para Voz Melodiosa (pág. 100); -3 no caso de Pouca Empatia (pág. 153); -1 se tiver Oblívio (pág. 151); -1 a -4 se tiver Timidez (pág. 159); -2 no caso de Gagueira (pág. 143). Aplique todos os bônus relacionados a uma aparência acima da média (pág. 21) ou *dobre* a penalidade no caso de uma aparência abaixo da média!

Sobrevivência†

Per/Média

Pré-definido: Percepção-5 ou Naturalista (mesmo planeta)-3.

Esta é a perícia de "viver da terra", encontrar água e alimento de boa qualidade, evitar os perigos, construir abrigos, etc. Uma pessoa com esta perícia é capaz de cuidar de até 10 outras. Um sucesso por dia no teste garante uma vida segura em uma região selvagem. Um fracasso indica que cada membro do grupo sofreu 2d-4 pontos de dano; realize um teste diferente para cada vítima.

Com essa perícia, o personagem adquire um "olho clínico" que pode ser usado para descobrir a melhor direção a seguir para encontrar água corrente, uma passagem entre as montanhas ou qualquer outra característica do terreno desejada (supondo que ela exista).

Por último, a perícia pode ser usada para *preparar armadilhas* para animais silvestres (um ladrão criado na cidade poderia usar sua habilidade com Armadilhas, mas ele está acostumado a um tipo de "caça" diferente e sofre uma penalidade de -5). Faça um teste para cada armadilha. São necessários 30 minutos para improvisar uma armadilha com material comum ou 10 minutos para armar e esconder uma armadilha comercial de aço. Naturalmente, o personagem precisaria de horas para cavar um fosso para caça graúda.

A Sobrevivência costuma exigir testes de habilidade baseados em valores diferentes de Percepção. O Mestre pode pedir um teste baseado em ST para cavar um fosso ou construir um abrigo, em DX para fazer uma fogueira usando técnicas primitivas (faíscas geradas pelo atrito entre duas pedras, girar um galho sobre uma base de madeira, etc.) ou até mesmo em HT para evitar problemas causados pela falta de nutrientes em uma dieta improvisada.

O personagem *deve se especializar* de acordo com o tipo de terreno. Personagem que vivem no solo podem escolher entre Ártico, Deserto, Florestas, Ilha/Litoral, Montanha, Pântano, Planícies e Selva. Os seres aquáticos podem adquirir , Cavidade Marítima, Lago de Água Doce, Lagoa Tropical, Mar Aberto, Mar de Água Salgada, Margem, Recife e Rio/Córrego. Os anfíbios podem escolher das duas listas.

As especializações terrestres têm um valor pré-definido igual ao NH de qualquer uma das outras -3 e ao NH de qualquer uma das outras -4, enquanto que no caso das aquáticas, Ilha/Litoral e Lagoa Tropical tem um valor pré-definido igual ao NH da outra -4, assim como Pântano e Rio/

Córrego, mas não existe qualquer outro nível pré-definido entre as especializações terrestres e aquáticas.

Nos cenários em que é possível visitar outros mundos, o personagem também tem de se especializar por planeta. Cada especialização de Sobrevivência tem um valor pré-definido baseado no NH em Sobrevivência no *mesmo* tipo de terreno do planeta *diferente* pré-definido -4. Os valores de cada tipo de terreno fornecido acima tem um valor pré-definido adicional igual ao NH-4 entre planetas diferentes. Tudo isso sugere que os dois planetas são do mesmo tipo de planeta (pág. 184). Não há qualquer nível pré-definido entre as perícias de Sobrevivência para dois planetas de tipos diferentes.

A critério do Mestre, os terrenos extremamente alterados pelos homens podem exigir especializações únicas; Ex.: Sobrevivência (Radioativo). A maioria dessas especializações *não* tem qualquer tipo de valor pré-definido.

V. também *Sobrevivência Urbana* (pág. 223).

Modificadores: Até -5 para condições climáticas extremas. Todos os modificadores de equipamento (pág. 345).

Sobrevivência Urbana

Per/Média

Pré-definido: Percepção-5.

Esse talento cobre a competência física para sobreviver em um ambiente urbano, quer ele seja superpovoado ou vazio (os problemas sociais enfrentados nesse caso são cobertos pela perícia Manha). Um sucesso em um teste de habilidade permite que o personagem encontre água limpa da chuva; localize bocas-de-lobo nas ruas ou nos subterrâneos; localize rapidamente as entradas, saídas, escadarias, etc., de um edifício; reconheça e evite áreas que oferecem risco de dano físico, como edifícios em ruínas; crie e entenda mapas da cidade; encontre uma saída em áreas urbanas estranhas; encontre um lugar aquecido para dormir em pleno inverno; e localize os tipos mais comuns de edifícios ou comércios sem pedir informações a ninguém — somente com o seu "conhecimento" de como as coisas se distribuem nas cidades.

Sociologia

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6, Antropologia-3 ou Psicologia-4.

Esse é o estudo das sociedades e das relações sociais. Um sucesso num teste permite que o personagem avalie quão bem um grupo de pessoas irá trabalhar em equipe; deduza as pressões sociais que contribuem para uma onda de crimes, revolução, guerra, etc.; ou prediga o resultado mais provável do encontro entre sociedades diferentes.

Soldado/NT

IQ/Média

Pré-definido: IQ-5.

Esta perícia representa uma combinação entre o treinamento militar básico (as lições ensinadas no campo de treino de recrutas ou seu equivalente naquele cenário) e uma experiência real de combate. Ela é conhecida somente por aqueles que já serviram o exército, fizeram parte de uma milícia, etc.

O Mestre pode exigir um teste de habilidade toda vez que as circunstâncias testarem sua disciplina no campo de batalha (saber quando atirar, utilizar-se de camuflagem, buscar proteção, etc.) ou a habilidade para sobreviver em condições precárias (ex.: manter os pés secos e se alimentar quando tiver uma chance). Faça um teste por dia durante uma ação militar demorada. Um fracasso indica um inconveniente, como a falha em um equipamento, por exemplo. Uma falha crítica indica um grande desastre: um incidente com armas dentro da própria tropa, pé de trincheira, etc.

Soldado inclui lições básicas de muitas áreas cobertas por outras perícias. Por exemplo, um soldado de NT8 aprende a desmontar sua arma sem aprender Armeiro (Armas Pequenas), usar um rádio sem aprender Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicações), cavar uma trincheira sem aprender Engenharia (Militar) e assim por diante. Em uma situação em que uma pessoa com uma dessas perícias faria um teste com um bônus de +4 ou mais por causa de uma tarefa de rotina (v. *Dificuldade da Tarefa*, pág. 345), o Mestre pode permitir que se realize um teste de Soldado. O personagem não recebe o mesmo bônus que uma pessoa com a perícia completa receberia, mas *sofre* todas as penalidades situacionais.

A perícia Soldado só pode substituir testes de habilidade relativos a tarefas que possam integrar um treinamento básico. Isso significa o uso *rotineiro* de equipamento-*padrão* por tropas *comuns* e não pesquisa, improviso ou criação e *nunca* a operação de tecnologias novas ou secretas! Soldado também não pode substituir as perícias com armas. É necessário comprá-las separadamente.

Exemplo: Se um indivíduo com Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comunicações) tem um bônus de +4 para contatar o QG usando um rádio comum, ele conseguiria fazê-lo com um sucesso no teste de Soldado. No entanto, ele não poderia usar a mesma perícia para consertar um rádio quebrado, utilizar o rádio do inimigo ou transmitir sinais em código.

Soltar

DX/Média

Pré-definido: DX-3 ou Arremesso-4.

Essa é a habilidade de soltar objetos pesados sobre seus inimigos durante o voo. Trate-a como um ataque à distância feito de cima. O personagem tem de aprender esta perícia se quiser soltar pedras e projéteis semelhantes sobre seus oponentes enquanto voa. Utilize Artilharia (Bombas) para atacar áreas com arsenais de explosivos,, etc.

Sonhos

Vontade/Difícil

Pré-definido: Vontade-6.

Essa é a habilidade de controlar e lembrar dos sonhos. Um sucesso em um teste de habilidade permite sonhar vividamente com o temo desejado. Use a perícia Adivinhação (Interpretação de Sonhos) para *interpretar* seus sonhos. Em algumas campanhas, isso pode ser usado como uma técnica de adivinhação muito útil (a critério do Mestre).

Um teste de Sonhos também pode ajudar o personagem a relembrar uma informação qualquer ou algo que ele testemunhou, mas que não tenha percebido conscientemente. Entretanto, essa técnica é muito menos confiável do que Memória Eidética (pág. 69). O Mestre deve descreve os sonhos que o personagem teve, introduzindo várias pistas na narrativa. Depende do jogador, observar essas dicas.

Por último, é possível usar esta perícia para combater influências sobrenaturais malignas presentes em sonhos. Faça isso com uma Disputa Rápida entre o NH em Sonhos do PdJ e o NH do inimigo em controlá-los. Se vencer, o personagem elimina qualquer influência externa.

Submarino/NT†

DX/Média

Pré-definido: IQ-6.

Essa é a habilidade de operar um tipo específico de veículo subaquático. Assim como acontece em Pilotagem, o valor pré-definido da perícia se baseia na IQ, mas para aprendê-la, o personagem usa a DX.

Faça um teste de Submarino para imergir ou emergir, fazer manobras durante um combate submerso ou transpor águas perigosas. Um fracasso pode indicar tanto um leve desvio da rota quanto uma colisão; uma falha crítica pode fazer a embarcação encalhar debaixo d'água.

Faça um teste de Submarino com base em IQ para a leitura básica de gráficos ou oceanografia prática ou para relembrar as leis e regulamentos náuticos.

O personagem *deve se especializar*:

Minissubmarino: Qualquer submersível pequeno, fechado, de curta duração e normalmente usado para pesquisa científica. *Pré-definido:* Submarino de Flutuação Livre-4 ou Submarino Grande-4.

Submarino de Flutuação Livre: Qualquer submersível pequeno e *aberto*. A tripulação fica exposta à água e precisa usar equipamentos de respiração subaquática. *Pré-requisitos:* Traje de Mergulho ou Mergulho. *Pré-definido:* Submarino Grande-5 ou Minissubmarino-4.

Submarino Grande: Qualquer submersível tripulado de longa duração, incluindo os submarinos de combate e aqueles equipados com mísseis. *Pré-definido:* Submarino de Flutuação Livre-5 ou Minissubmarino-4.

Modificadores: -2 no caso de um submarino desconhecido dentro de sua especialização (ex.: um submarino de combate a diesel quando se está acostumado com um submarino nuclear); -4 ou mais no caso de uma embarcação em más condições; -1 a -10 para riscos de navegação.

Sugerir

V. Deslumbrar, pág. 194

Sumô

DX/Média

Pré-definido: Nenhum.

Esta perícia de combate desarmado representa qualquer tipo de treinamento em agarrar, empurrar e derrubar e não apenas o esporte tradicional japonês chamado sumô. Faça um teste contra o maior valor dentre DX e o NH em Sumô para agarrar, dar um encontrão, empurrar ou para derrubar ou resistir a uma queda. Se o personagem tiver esta perícia com NH igual a DX+1, Conceda um bônus de +1 à ST toda vez que realizar a manobra Agarrar ou Derrubar ou tentar Resistir a ela e sempre que tentar se desvencilhar; conceda um bônus de +1 *por dado* ao dano causado pelo encontrão ou empurrão. Esse bônus aumenta para +2 se o NH em Sumô for DX+2 ou melhor.

Quando o personagem estiver se defendendo com as mãos limpas, Sumô permite Aparar *uma vez* cada turno. Seu Aparar é igual a (NH/2) + 3, arredondado para baixo. O objetivo dessa manobra é evitar encontrões, agarrões e tapas. A manobra Aparar está sujeita a uma penalidade de -2 contra chutes e -3 contra armas. Todas as regras para aparar com as mãos vazias encontram-se descritas em *Aparar Desarmado* (pág. 376).

Surrupiar

DX/Média

Pré-definido: DX-5, Prestidigitação-4 ou Punga-4.

Esta perícia permite que o personagem roube objetos que estejam à vista, sem ser pego! Faça um teste de habilidade para roubar produtos de lojas.

tirar documentos de uma mesa, etc. Se alguém estiver observando *ativamente* o item que o personagem quer roubar, será necessário vencer uma Disputa Rápida entre Surrupiar e o teste de Visão (ou a perícia Observação, pág. 212) do oponente para realizar o roubo sem ser notado.

O ato de Surrupiar cobre apenas o roubo em si. O Mestre pode exigir testes de Furtividade, para que o personagem chegue suficientemente perto para realizar a tentativa de roubo e Ocultamento, para depois esconder os objetos surrupiados em seu corpo.

Modificadores: +3 se a iluminação for fraca; +3 se o PdJ tiver de desviar a atenção de uma pessoa que ele conhece.

Tática

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6 ou Estratégia (qualquer)-6.

Essa é a habilidade de adivinhar as intenções do inimigo quando a luta for homem a homem ou em pequenas unidades. Normalmente, é ensinada apenas por militares.

Quando o personagem estiver no comando de uma pequena unidade, realize um teste de Tática para posicionar a tropa para uma emboscada, saber onde colocar as sentinelas, etc. Um sucesso em um teste de Tática pode fornecer (a critério do Mestre) informações sobre os planos *imediatos* do inimigo. Para vencer as tropas inimigas, é necessário vencer uma Disputa Rápida entre o NH em Tática de cada líder. Tudo isso só se aplica quando o personagem estiver liderando um grupo pequeno suficiente para o personagem poder dar ordens individuais para cada soldado ou através de um subordinado, no máximo. Portanto, o rádio e as tecnologias similares podem aprimorar ainda mais suas habilidades de comando.

Numa luta homem a homem, é possível realizar um teste de Tática antes de a luta começar, se o personagem teve algum tempo para se preparar. No caso de um sucesso, o PdJ começará a luta com uma vantagem (ex.: atrás de uma cobertura ou em terreno elevado) determinada pelo Mestre. Quanto melhor for o resultado do teste, maior será a vantagem. Se fracassar ou não tentar um teste de Tática, o personagem se encontrará em um local aleatório (ou à escolha do Mestre) quando a luta começar. Os lutadores sem a perícia Tática *sempre* iniciam um combate dessa maneira.

Mesmo no caso de uma emboscada ou situação-surpresa semelhante, o Mestre deve utilizar o maior valor entre o NH em Tática e Percepção do personagem para ver se ele notou o perigo a tempo.

Taumatologia

IQ/Muito Difícil

Pré-definido: IQ-7.*

**Não existe* um valor pré-definido em um cenário não-mágico ou para aqueles que nunca testemunharam uma manifestação "real" de magia.

Esse é o estudo acadêmico da teoria mágica e da "ciência" da mana. *Qualquer pessoa* pode aprender esta perícia, mas os magos têm mais facilidade; acrescente Aptidão Mágica à IQ do personagem quando ele estiver estudando Taumatologia do mesmo modo que acontece com as mágicas.

A principal utilização desta perícia é a pesquisa mágica. Quando estiver criando uma nova mágica, use as regras de invenção (v. o Capítulo 17), mas substitua Engenharia por Taumatologia. Um sucesso no teste também pode identificar uma mágica desconhecida quando o personagem a vê sendo conjurada, deduzir os resultados de um sucesso decisivo ou de um fracasso com magia, determinar as mágicas necessárias para encantar um objeto encantado para executar a tarefa desejada, etc. Quanto melhor for o resultado do teste, mais esclarecimentos são fornecidos pelo Mestre.

Esse é o estudo da magia *fantástica:* de bolas de fogo, anéis de poder, etc. A perícia equivalente para a feitiçaria tradicional mediada por espíritos é a Magia Ritualística (pág. 208), enquanto a magia sagrada pode exigir Ritual Religioso (pág. 221) ou Teologia (pág. 225). No entanto, um teste de Taumatologia com um penalidade de -5 permite ao usuário relacionar essas variedades de magia à feitiçaria "padrão". Os poderes excepcionalmente estranhos ou artefatos sobrenaturais podem impor penalidades ainda maiores.

Teologia†

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6 ou Ritual Religioso (mesma)-4.

É o estudo de uma determinada religião: seus deuses, cosmologia, doutrinas, escrituras, etc. O personagem *deve se especializar* por religião. Normalmente, não existe um nível pré-definido entre as especializações, mas o Mestre pode permitir um valor pré-definido igual a NH-4 para crenças com as mesmas origens ou quando uma deriva da outra.

O personagem também pode estudar as semelhanças e diferenças entre as religiões; isso se chama Teologia (Comparada). O valor pré-definido da Teologia de qualquer religião estudada rotineiramente por eruditos em seu mundo de jogo é igual ao NH nessa especialização -5.

Para ser um sacerdote ou homem santo em NT1+, é necessário ter Teologia *e* Ritual Religioso (pág. 221) para a sua religião. Os xamãs de NT0 precisam aprender apenas Ritual Religioso.

O personagem não acredita necessariamente na religião que ele estuda. A fé é uma coisa que vem de dentro e não dos livros. Se for um seguidor, o PdJ pode pedir ao Mestre um teste secreto contra o NH do personagem em Teologia quando se deparar com a incerteza moral. No caso de um sucesso, o Mestre aconselhará que curso de ação "parece" ser mais apropriado de acordo com suas crenças e compreensão das escrituras.

Terçado

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Tonfa

V. Armas de Combate Corpo a Corpo, pág. 176

Trabalhos em Couro

DX/Fácil

Pré-definido: DX-4.

Essa é a habilidade de se trabalhar com couro para fazer cintos, selas, armaduras, etc. Um sucesso no teste de habilidade permite fabricar objetos novos ou consertar usados. Faça um teste baseado em IQ para projetar itens que sejam mais artísticos do que funcionais.

Modificadores: Todos os de equipamento (pág. 345); +1 por nível de Destreza Manual Elevada (pág. 53) ou -3 por nível de Atrapalhado (pág. 123).

Traje de Combate/NT

V. Utilização de Traje Especial, pág. 226

Traje de Mergulho

V. Utilização de Traje Especial, pág. 226

Traje NBQ/NT

V. Utilização de Traje Especial, pág. 226

Traje Pressurizado/NT

V. Utilização de Traje Especial, pág. 226

Trato Social†

IQ/Fácil

Pré-definido: IQ-4, entre outras.

Esta é a perícia das "boas maneiras" em uma subcultura que tem um código de conduta pré-estabelecido (ex.: a alta sociedade ou o exército). Quando o personagem estiver lidando com esse grupo social, um sucesso no teste de habilidade permite interagir com as pessoas sem passar vergonha, detectar pessoas que fingem ter uma boa posição na sociedade e assim por diante. É possível realizar um teste de Influência usando o NH em Trato Social no lugar de qualquer teste de reação necessário em uma situação social envolvendo essa subcultura (v. *Testes de Influência*, pág. 359). Faça um teste por encontro.

É *obrigatório* ter uma especialização. As mais comuns são:

Alta Sociedade: Os modos das pessoas que têm um bom berço e boa posição social. O Status determina a posição social relativa. Faça um teste de Trato Social toda vez que quiser personificar alguém que esteja mais de 3 níveis de Status de distância do seu. Além disso, se o seu nível social for negativo e estiver tentando se fazer passar por alguém de nível 1+, ou vice-versa, o teste de Trato Social sofre uma penalidade de -2.

Dojo: Como cumprimentar mestres, carregar armas e lançar desafios em um *dojo* de caratê, no *kwoon* kung fu e no *salle* esgrima. O NH *reconhecido* determina uma posição social relativa. Em certos lugares e épocas, zombar da tradição é arriscar-se a receber uma retaliação violenta. Para as artes marciais de competição (apenas), o valor pré-definido dessa especialização é igual a NH em qualquer perícia de Jogo de Entretenimento relevante -3.

Exército: Os costumes, tradições e regulamentos do serviço militar. Isso abrange também o conhecimento das regras que não se encontram nos manuais: o que é aceitável, mesmo que não se classifique como um regulamento e o que é proibido, embora não haja nada escrito contra isso. A Hierarquia Militar determina uma posição relativa.

Máfia: Uma conduta adequada dentro de uma organização criminal formal. Isso inclui coisas como códigos de silêncio e demonstrar respeito apropriado aos "poderosos chefões". Os protocolos da Máfia imitam as regras típicas da alta sociedade... Mas o castigo por sair da linha é muito mais severo. *Pré-definido:* Manha-3.

Polícia: Como Trato Social (Exército), mas para o serviço policial. Isso significa o conhecimento dos protocolos sociais dos policiais; utilize Jurisprudência (Polícia) se o assunto for os protocolos legais. Hierarquia Policial determina uma posição relativa.

Servo: Conhecimento de como servir às classes superiores. Certos procedimentos existem *porque sim* (o garfo de salada fica à direita do garfo do prato principal, o duque deve ser anunciado antes do conde, etc.) e certas atitudes são inaceitáveis em um servo.

Trato Social (Alta Sociedade) é a especialização mais comum e ela pode ser anotada simplesmente como "Trato Social" na planilha de personagem. O valor pré-definido de Trato Social (Alta Sociedade e Servo) é igual ao NH da outra -2. Não existe valor pré-definido entre os outros tipos de Trato Social.

Modificadores: Todos os de Familiaridade Cultural (pág. 23). +2 se o PdJ tiver uma posição social mais alta do que o PdM que esteja tentando impressionar; -2 se sua posição social for menor ("posição" pode significar Hierarquia, status social, nível de habilidade ou alguma outra coisa); +2 se parecer que ele tem amigos importantes. -4 se for Ingênuo (pág. 146); -3 para Pouca Empatia (pág. 153); -1 para Oblívio (pág. 151); -1 a -4 para Timidez (pág. 159).

Tripulante Aéreo/NT

V. Marinhagem, pág. 209

Tripulante de Navio/NT

V. Marinhagem, pág. 209

Tripulante de Submarino/NT

V. Marinhagem, pág. 209

Tripulante Espacial/NT

V. Marinhagem, pág. 209

Utilização de Traje Especial/NT

DX/Média

Pré-definido: DX-5, entre outras.

Esse é o treinamento no uso de uma classe específica de traje protetor. Trajes desenvolvidos para suportar o rigor de certos ambientes ou do campo de batalha costumam incorporar apetrechos (como autoinjetores e sensores) e equipamentos de manutenção de vida. Alguns deles chegam até mesmo a conter motores para ampliar a ST ou o Deslocamento e são tão complexos que não se pode simplesmente utilizá-los — é preciso *operá-los*.

Faça um teste de Utilização de Traje Especial a fim de vestir ou despir o traje *rapidamente*. Um sucesso reduz pela metade o tempo necessário. Faça um teste de habilidade baseado na IQ para ativar um subsistema específico de um determinado traje ou verificar se ele se encontra em bom estado.

Quando o personagem realizar um teste de DX ou de qualquer perícia baseada em DX, enquanto estiver usando o traje, utilize o *menor* valor entre o NH em Utilização de Traje Especial e o nível de habilidade real. Por exemplo, se tiver DX 14, Furtividade 15 e Traje Pressurizado 13, o personagem realizará todas as suas ações com DX 13 e Furtividade 13 enquanto o personagem estiver vestindo um traje espacial. Apesar disso, trajes particularmente desajeitados podem resultar em uma penalidade adicional de -1 ou mais sobre a DX, independente do nível de habilidade. Por outro lado, trajes leves de alta tecnologia *podem não* limitar nenhuma perícia. No entanto, a Utilização de Traje Especial consiste *apenas* numa perícia destinada a vestir e operar o traje especial. A familiaridade com ambientes perigosos e um conhecimento amplo desses lugares são obtidos com outras perícias: Queda Livre, Materiais Perigosos, Sobrevivência, etc.

Cada tipo de traje requer sua própria perícia. Alguns exemplos:

Traje de Combate/NT: Todos os tipos de exoesqueletos e armaduras de combate autopropelidos. Armaduras de combate e exoesqueletos são semelhantes, mas não idênticos. Se tiver experiência com apenas um deles, o PdJ sofre uma penalidade de -2 para operar o outro até conseguir se familiarizar (v. *Familiaridade*, pág. 169).

Traje de Mergulho/NT: Todos os tipos de trajes de mergulho rígidos (em oposição aos trajes sintéticos que permitem a entrada de água ou ar utilizados com a perícia Mergulho). Isso inclui traje "aberto" no NT5 e traje com "capacete rígido" no NT6. Ambos são compostos por um revestimento lacrado para a cabeça e um suprimento de ar, mas nem sempre uma roupa inteiriça e lacrada. No NT7+, essa perícia também abrange "trajes rígidos" exclusivamente projetados para mergulho. Pode ser que o Mestre exija testes de Natação para que o personagem consiga *realizar manobras* enquanto está usando um traje desse tipo. *Pré-definido:* Mergulho-2.

Traje NBQ/NT: Todos os tipos de equipamentos destinados a auxiliar no manuseio de materiais perigosos — incluindo armaduras corporais lacradas que não sejam autopropelidas e possam ser usadas contra ameaças nucleares, biológicas e químicas (NBQ), (HazMat, por exemplo). Se não tiver essa perícia, o personagem corre um risco considerável de fazer mal uso do equipamento de proteção e se expor à contaminação. Para *improvisar* um traje NBQ, realize um teste de habilidade baseado em IQ com uma penalidade entre -5 e -15.

Traje Pressurizado/NT: Qualquer tipo de traje espacial. Além dos trajes a vácuo, estão inclusos aqueles destinados a serem utilizados em atmosferas de alta pressão, corrosivas e venenosas.

Os Traje de Combate, Traje NBQ e Traje Pressurizado estão condicionados uns aos outros com um valor pré-definido igual a NH-2. O Traje de Mergulho está condicionado a qualquer Utilização de Traje Especial com um valor pré-definido igual a NH-4.

Observe que as armaduras que não são autopropelidas e lacradas *nunca* exigirão a perícia Utilização de Traje Especial.

Venefício/NT

IQ/Difícil

Pré-definido: IQ-6, Farmácia (qualquer)-3, Química-5 ou Medicina-3.

Esse é o conhecimento prático de venenos. Um sucesso no teste permite (entre outras coisas) reconhecer uma planta portadora de veneno no campo, destilar o veneno e transformá-lo em uma forma útil, reconhecer um veneno pelo seu sabor na comida ou bebida, identificar um veneno pela observação de seus efeitos (+3 se o PdJ for a vítima), conhecer o antídoto adequado, ou reconhecer ou destilar o antídoto a partir de suas fontes. Lembre-se que cada um desses feitos exige um teste separado.

Modificadores: Paladar/Olfato Apurado (pág. 89) concede um bônus para notar ou reconhecer um veneno pelo sabor ou cheiro. Da mesma forma, Olfato e Paladar Discriminatórios (pág. 75) concedem um bônus de +4 para essa mesma tarefa quando se estiver trabalhando com odores ou sabores.

Ventriloquismo

IQ/Difícil

Pré-definido: Nenhum.

Essa é a habilidade de disfarçar e "projetar" a voz a uma pequena distância. Um sucesso em um teste de habilidade permite que o personagem projete sua voz bem o suficiente para enganar sua audiência.

Modificadores: +5 se o PdJ tiver um boneco ou cúmplice para distrair a audiência (é mais fácil "ver" uma face falar do que acreditar que a voz vem de um objeto imóvel); -3 se a audiência tiver motivos para suspeitar.

Veterinária/NT

IQ/Difícil

Pré-definido: Adestramento de Animais (qualquer)-6, Cirurgia-5 ou Medicina-5.

Essa é a habilidade de cuidar de animais feridos ou doentes. É permitida uma especialização *opcional* (pág. 169) em um determinado tipo de animal.

Modificadores: +5 se o animal já conhece e confia no personagem; -2 ou pior se o animal for de um tipo com o qual ele não está familiarizado.

Voo

HT/Média

Pré-definido: HT-5.

Pré-requisitos: Vantagem Voo (pág. 99).

Esta perícia é um treinamento para um voo de resistência. Utilize o *melhor* valor entre Voo e HT quando estiver fazendo um teste para evitar o cansaço durante o voo. Quando o personagem estiver viajando longas distâncias, um sucesso num teste de Voo aumenta em 20% a distância percorrida. Se um bando estiver voando, todos os membros deverão obter um sucesso no teste de Voo para atingir a distância ampliada.

Zarabatana

DX/Difícil

Pré-definido: DX-6.

Esta é a perícia do uso da zarabatana para lançar pequenos dardos (normalmente envenenados). Também é possível utilizar essa arma para lançar tipos de pó em alvos a menos de um metro. Trate isso como um ataque corpo a corpo e não à distância. Esse tipo de ataque recebe um bônus de +2 para acertar o alvo.

Modificadores: -2 ou mais em áreas abertas se estiver ventando.

5

Exemplo de Criação de Personagem (conclusão)

Dai gastou 203 de seus 250 pontos, o que deixou 47 pontos para serem distribuídos entre as perícias. Ao examinarmos a lista de perícias, vemos dezenas que se adéquam a um ladrão, mas, já que estamos economizando, adotaremos as seguintes diretrizes.

Em primeiro lugar, um bom ladrão deve ser capaz de se esconder. Portanto, Dai precisa da perícia Furtividade (pág. 201). Queremos que isso seja real e então, escolhemos um NH igual a 16. Nesse nível, apenas um resultado igual a 17 ou 18 será considerado um fracasso... E isso é um fracasso para *qualquer um*. A Furtividade é uma perícia Física/Média. Como a DX de Dai é igual a 15, o NH16 será igual a DX+1 para ele. Consultando a Tabela de Custo das Perícias (pág. 170), descobrimos que um NH igual a Atributo +1 em uma perícia Média custa 4 pontos.

Todo ladrão que se preze deveria ser capaz de bater carteiras e arrombar cadeados.Isso exige Punga (pág. 220) e Arrombamento (pág. 180). Queremos que Blackthorn tenha um NH igual a 15 em ambas (não tão elevado quanto sua Furtividade, mas ainda assim confiável). Punga é uma perícia Física/Difícil. Um NH15 é igual ao atributo DX de Dai e, de acordo com a tabela, vemos que isso custa 4 pontos para uma perícia Difícil. Por sua vez, Arrombamento é uma perícia Mental/Média. Como a IQ de Dai é igual a 12, um NH15 equivale a IQ +3. Isso custa 12 pontos, pois custa muito caro aumentar o valor de uma perícia muito acima de seu atributo dominante.

Também queremos que Dai tenha uma inclinação por invadir as casas através das janelas do andar superior e domine a arte da fuga, portanto, gastamos 1 ponto com Escalada (pág. 198) e Fuga (pág. 201). Escalada é uma perícia DX/M; 1 ponto compra o nível DX-1, o que significa NH14. Fuga é uma perícia DX/D; 1 ponto compra apenas DX-2, ou NH13. É claro que escolhemos essas perícias sabendo que a vantagem Flexibilidade de Dai concede um bônus de +3 a ambas. Seu Equilíbrio Perfeito também acrescenta outro bônus de 1 à Escalada. Os níveis finais são Escalada 18 e Fuga 16.

Para examinar um local que planeja assaltar, Dai precisa da perícia Observação (pág. 212), que se classifica como Per/M. No entanto, a Percepção do personagem é um extraordinário 15, portanto, ele não tem de gastar muitos pontos: 2 pontos já compram Observação com NH15, o que é mais do que suficiente.

Como a Furtividade pode fracassar, queremos dar a Dai algumas perícias de combate como garantia. Decidimos que ele prefere usar facas. A perícia Faca (pág. 176) é ótima para um combate corpo a corpo, mas também queremos que Dai consiga sacar rápido e arremessar a arma. Sacar Rápido (pág. 221) e Arma de Arremesso (pág. 176) são perfeitas. Ambas necessitam de uma especialização. Nesse caso, "Faca". Todas essas perícias são Físicas/Fáceis. Com sua baixa ST, Dai precisará ter uma pontaria excelente para tornar eficaz o uso da faca. Portanto, decidimos estabelecer em 18 o NH em Faca e Arma de Arremesso (Faca). Isso é DX+2, que custa 4 pontos por perícia. Sacar Rápido (Faca) é um ótimo truque, mas NH15 já é suficiente. Isso custa 1 ponto.

Para representar o passado medieval de Dai, decidimos que ele será bom no uso de espadas curtas, mas não muito bom. Espadas são objetos caros e Dai era pobre. Daremos a ele a perícia Espadas Curtas (pág. 176) com NH15. Esta perícia é DX/M, portanto, custa 2 pontos.

Por ser um oficial da DIATE, Dai precisa saber atirar. Uma pistola leve parece ser o melhor tipo de arma para ele. Ao examinarmos a perícia Armas de Fogo (pág. 178), descobrimos que saber manejar pistolas existe uma especialização "Pistola". Armas de Fogo são uma novidade para Dai, então, gastaremos apenas 1 ponto. Como Armas de Fogo (Pistola) é uma perícia Física/Fácil, 1 ponto é suficiente para comprá-la com NH igual a DX, um valor muito apropriado 15.

Para ocultar todas essas armas, Dai precisa da perícia Ocultamento (pág. 213), que se classifica como IQ/M. Dai não costuma carregar armas ocultas, portanto, atribuímos apenas um nível equivalente à IQ, ou seja 12, que custa 2 pontos.

Decidimos também dar a Dai, algumas perícias de antecedentes. Ele cresceu nas ruas, portanto, a perícia Sobrevivência Urbana (pág. 223) será muito adequada, pois é a habilidade usada para encontrar alimentos e abrigo na cidade. Esta perícia se classifica como Per/M e 1 ponto já compra o nível Per -1, ou seja 14. Surrupiar (pág. 224) cobre a habilidade de Dai de roubar lojas e se classifica como DX/M; 1 ponto comprará DX-1, que também é igual a 14. A Sobrevivência também tem um lado social. Demos Lábia (pág. 205) a Dai para ele conseguir sair de situações difíceis e Manha (pág. 209) para lidar com criminosos profissionais. Ambas são IQ/M. Compraremos cada uma com valor igual a IQ (12) por 2 pontos cada.

Dai já gastou 44 dos 47 pontos que lhe restavam. Decidimos colocar seus três últimos pontos em perícias que complementarão suas vantagens.

Ao relermos as descrições das vantagens de Dai, percebemos que Equilíbrio Perfeito concede um bônus de +1 em Acrobacia (pág. 174). Esse é definitivamente o estilo de Dai! Acrobacia é DX/D, portanto, 2 pontos compram o nível DX-1, ou 14. Com o bônus de +1 de Equilíbrio Perfeito, o NH do personagem passará a ser 15.

Também descobrimos que Senso de Direção concede um bônus de +3 em Percepção do Corpo (pág. 215): a perícia de se reorientar depois de passar por um teleporte. Isso é ideal para nosso personagem. Gastamos 1 ponto em Percepção Corpórea, que se classifica como DX/D. Isso resulta no nível DX-2, ou 13. O bônus de +3 em Senso de Direção transforma esse valor em 16.

Até agora, Dai gastou 250 pontos. Se ele quiser adquirir mais habilidades, poderemos acrescentar mais desvantagens para pagar por elas, mas queremos que Dai fique com a mente livre e não cheio de problemas.

Agora, chegou a hora de anotar tudo isso. A planilha de personagem de Dai se encontra na pág. 311.

Técnicas

Pode ser que você (ou seu Mestre) queira uma maneira de melhorar as habilidades do personagem com a aplicação específica de uma perícia sem aumentar o nível de habilidade geral. Isso é uma coisa realista — as pessoas *realmente* treinam uma determinada tarefa e deixam outras de lado — mas permitir isso no RPG aumenta a complexidade do jogo (e também das planilhas de personagens). Portanto, a seção a seguir é *completamente opcional.*

Uma técnica é qualquer feito que pode ser praticado e aperfeiçoado independentemente da perícia que permite realizar a tarefa. É uma ação específica coberta pela perícia principal e estudada separadamente. Ela difere das especializações opcionais (pág. 169), que envolvem um grupo de teorias e não de ações. As técnicas funcionam de uma maneira muito parecida com as perícias, mas têm algumas diferenças muito importantes.

Criando Técnicas

Existem seis etapas para se criar uma técnica. Vamos apresentá-las através de dois exemplos. Mesmo aqueles que estiverem planejando usar apenas as técnicas de exemplo no final desta seção deverão ler as regras a seguir, pois elas explicam os conceitos básicos envolvidos no processo.

Nome e Conceito

Decida o que você quer que a técnica faça, em termos gerais e dê-lhe um nome que descreva claramente o feito representado.

Exemplo 1: Tanto as câmeras fotográficas quanto as de vídeo exigem a perícia Fotografia (pág. 201). Um fotógrafo poderia aprender a usar apenas os equipamentos relacionados à câmera de vídeo a fim de se livrar da penalidade de -3 para utilizá-la; portanto, "Câmera de Vídeo" seria uma técnica razoável de Fotografia.

Exemplo 2: A perícia Caratê (pág. 186) cobre tanto socos quanto chutes. Um carateca poderia passar mais tempo treinando chutes com o objetivo de eliminar a penalidade de -2 nos ataques de chute. Portanto, "Chute" seria uma técnica lógica de Caratê.

Uma técnica *nunca* deveria ser a ação "principal" da perícia. Por exemplo, Soco não seria uma técnica válida de Boxe, pois é só isso que se faz com essa perícia. Para aprimorar sua habilidade na principal tarefa abrangida pela perícia, o personagem deve aprimorar a própria perícia.

Pré-requisitos

A perícia à qual uma técnica está associada torna-se *imediatamente* seu pré-requisito, isto é, o personagem precisa ter pelo menos um ponto em uma determinada perícia antes de poder melhorar suas técnicas. Se mais de uma perícia permitir que o personagem execute a tarefa abrangida pela técnica, *qualquer* uma delas pode contar como o pré-requisito. Para técnicas particularmente complexas, o Mestre pode exigir outras perícias e vantagens como pré-requisito.

Exemplo 1: O pré-requisito de Câmera de Vídeo é a perícia Fotografia.

Exemplo 2: Tanto Briga quanto Caratê podem ser pré-requisitos de Chute, pois ambas cobrem golpes desse tipo.

Valores Pré-Definidos e Especializações

Uma técnica sempre tem seu valor pré-definido com base em um de seus pré-requisitos. Normalmente, a penalidade pré-definida é igual ao modificador fornecido para o feito na descrição da perícia ou em qualquer outro lugar. É possível haver mais de um valor pré-definido. Se uma técnica oferecer uma série desses valores, aqueles que a aprenderem *deverão* se especializar na versão da técnica associada ao valor pré-definido selecionado.

Exemplo 1: A perícia Fotografia estabelece que as câmeras de vídeo são utilizadas com uma penalidade de -3, portanto, o valor pré-definido de Câmera de Vídeo é Fotografia-3.

Exemplo 2: Tanto Briga quanto Caratê permitem que o personagem dê um chute com uma penalidade de -2, portanto, o valor pré-definido de Chute é Briga-2 e Caratê-2. Aqueles que usarem o valor pré-definido de Briga deverão se especializar em Chute (Briga), enquanto aqueles que usarem o valor pré-definido de Caratê deverão se especializar em Chute (Caratê).

Nível de Dificuldade

As técnicas têm apenas dois níveis de dificuldade: Média e Difícil. Os feitos que produzirão consequências negativas graves no caso de um fracasso, ou que permitem apenas uma tentativa, são Difíceis; todas as outras são Médias. Isso afeta o custo em pontos (v. a *Tabela de Custo das Técnicas*, pág. 230).

Exemplo 1: O manuseio de câmeras de vídeo raramente oferece algum perigo e o personagem pode fazer uma segunda tomada se não conseguir um sucesso na primeira; portanto, Câmera de Vídeo é uma técnica Média.

Exemplo 2: Com um chute errado, o personagem pode cair uma reviravolta potencialmente fatal em uma situação de combate portanto, Chute é uma técnica Difícil.

Nível Máximo

Dedicar-se intensamente à prática de uma técnica tem resultados limitados. O personagem tem de aprender novos fundamentos se quiser aprimorar-se. Para representar esse fato, as técnicas costumam vir com um valor limite relacionado à perícia de origem. Ao se atingir esse nível, a única maneira de se aprimorar mais ainda será aumentar o valor da perícia subjacente. No caso de uma técnica que cobre um uso importante de uma determinada perícia, o nível máximo será igual ao nível de habilidade do pré-requisito. As técnicas mais simples podem exceder o NH do pré-requisito ou não ter um nível máximo.

Exemplo 1: Um aventureiro poderia fazer uma carreira como fotógrafo de cinema sem afetar o equilíbrio do jogo. Portanto, parece razoável e justo deixar Câmera de Vídeo em aberto e não especificar um nível máximo para ela.

Exemplo 2: Chute é um ataque poderoso e um dos principais motivos para aprender Briga ou Caratê; logo, esta técnica não pode ser aprimorada a ponto de ultrapassar o NH do pré-requisito.

Descrição

A descrição das perícias já fornece as regras necessárias para a maioria das técnicas, mas estas podem oferecer detalhes adicionais ou utilizações completamente novas da perícia.

Exemplo 1: Não há muito que dizer sobre Câmeras de Vídeo. Esta técnica possibilita o uso de câmeras de vídeo, assim como a perícia Fotografia.

Exemplo 2: Chute concede um bônus de dano de 1 com relação a um soco e o personagem deve obter um sucesso num teste de DX para evitar uma queda se errar o golpe. Essas regras estão presentes em qualquer descrição formal da técnica Chute.

Comprando e Aprimorando as Técnicas

Comprar uma técnica é muito parecido com comprar uma perícia — o custo em pontos depende da dificuldade de uso e do NH relativo desejado — mas existem duas diferenças. Você compra uma técnica relacionada ao valor pré-definido e não ao atributo dominante e determina seu custo em pontos por meio da *Tabela de Custo das Técnicas* (a seguir), em vez da *Tabela de Custo das Perícias* (pág. 170).

Para *aprimorar* uma técnica, pague a diferença de custo em pontos entre o NH desejado e o NH do personagem atual, exatamente como ocorre com uma perícia. E, assim como as perícias têm seu nível elevado gratuitamente quando se aumenta o nível dos atributos, as técnicas passam pelo mesmo processo quando você aumenta o nível da perícia em que estão baseadas. Por exemplo, se o personagem tiver Caratê 15 e Chute 15 e aumentar Caratê para 16, Chute também assumirá o mesmo valor sem qualquer custo adicional.

Você não precisa comprar uma técnica para utilizá-la. Se tiver pelo menos um ponto em uma perícia, o personagem pode usar *todas* as técnicas relacionadas a ela com o valor pré-definido. No entanto, para evitar que a planilha de personagem fique toda bagunçada, anote apenas as técnicas que o personagem conhece em um nível maior do que o valor pré-definido.

A menos que haja algo especificado em contrário, todos os modificadores *gerais* de uma perícia — de cultura (pág. 23), idiomas (pág. 23), equipamento (pág. 345), nível tecnológico (pág. 168) e assim por diante — se aplicam às técnicas, assim como qualquer sucesso decisivo ou falha crítica.

Tabela de Custo das Técnicas

*Nível de Habilidade Final na Perícia**	*Dificuldade da Técnica* Média	*Difícil*
Valor pré-definido	0 pontos	0 pontos
Valor pré-definido +1	1 ponto	2 pontos
Valor pré-definido +2	2 pontos	3 pontos
Valor pré-definido +3	3 pontos	4 pontos
Valor pré-definido +4	4 pontos	5 pontos
+1	+1 ponto	+1 ponto

*A maioria das técnicas tem níveis máximos. Por exemplo, uma técnica que "não pode exceder o nível de habilidade do pré-requisito" cujo valor pré-definido é NH-5 tem como nível máximo o valor pré-definido+5.

Usando as Técnicas

Em termos de jogo, uma técnica funciona exatamente como uma perícia: realize um teste de habilidade (v. o Capítulo 10) contra seu nível naquela técnica.

Exemplos de Técnicas de Combate

Movimentos especiais em uma situação de combate são de longe as técnicas mais utilizadas e dão aos guerreiros um repertório de truques, semelhantes às mágicas de um feiticeiro. Se uma técnica de combate tiver múltiplos valores pré-definidos, o personagem deve se especializar de acordo com o pré-requisito. Por exemplo, aprender uma técnica para a perícia Maça/Machado não resulta em uma habilidade especial com a versão para Espadas de Lâmina Larga dessa mesma técnica.

As técnicas com um * não são particularmente realistas. Talvez o Mestre queira restringir essas técnicas "cinematográficas" mesmo no valor pré-definido aos PdJs que têm a vantagem Mestre de Armas (pág. 70) ou Treinado por um Mestre (pág. 96).

Arquearia Montada

Difícil

Pré-definido: Arco-4.
Pré-requisito: Arco e Cavalgar; não pode exceder o NH em Arco.

Esta técnica permite que o personagem utilize um arco *com eficiência*, ao mesmo tempo em que está cavalgando. Os modificadores para disparar sobre um cavalo (pág. 397) nunca podem reduzir o NH em Arco abaixo do NH do personagem em Arquearia Montada (as outras penalidades são aplicadas normalmente). Por exemplo, se o personagem tiver Arco 13 e Arquearia Montada 11, as penalidades para disparar contra o alvo a cavalo nunca reduzirem o NH do personagem abaixo de 11 antes de se aplicar outros modificadores.

Ataque com Duas Armas*

Difícil

Pré-definido: Perícia pré-requisito-4.
Pré-requisitos: Qualquer Arma de Combate Corpo a Corpo de uma só mão; não pode exceder o pré-requisito*.
* O personagem pode aprender esta técnica para Armas de Fogo (Pistola), mesmo em uma campanha realista.

Geralmente um personagem sofre uma penalidade de -4 para atacar com duas armas de uma vez, a menos que ele faça um Ataque Total. Esta técnica permite que ele "recompre" essa penalidade (Observe que ainda é necessário aprender Treino em Armas na Mão Inábil, pág. 232, para reduzir a penalidade de -4 quando estiver utilizando a mão "inábil"). Para regras mais detalhadas, consulte *Ataque com Duas Armas* (pág. 417).

Ataque Giratório*

Difícil

Pré-definido: perícia pré-requisito-5.
Pré-requisitos: Bastão, Espada de Duas Mãos ou Espadas de Lâmina Larga; não pode exceder o pré-requisito.

Esta técnica consiste em um Ataque Total que permite que o personagem faça uma investida com uma velocidade impressionante contra todos os oponente próximos. Se utilizada, essa ação ocupa o turno inteiro do personagem, não importa quão rápido ou hábil ele seja . Além disso, como se trata de um Ataque Total, o personagem não tem direito a nenhuma defesa ativa (v. *Ataque Total*, pág. 365).

Quando estiver realizando um Ataque Giratório, o personagem gira no lugar, atingindo todos os inimigos que se encontram a menos de um metro. O personagem pode realizar o ataque no sentido horário ou anti-horário (à sua escolha). Todos os ataques são em balanço e o personagem não pode combinar esta técnica com outras (como Desarmar) ou com perícias cinematográficas (como Golpe Poderoso).

Determine um ponto de impacto aleatório para cada alvo e, em seguida, realize um teste de habilidade para acertar o inimigo — com às penalidades usuais de ponto de impacto. Os oponentes podem se defender normalmente. Resolva cada ataque antes de se dirigir ao próximo alvo. Se algum dos ataques resultar em um erro crítico (ou se qualquer um de seus oponentes obtiver um sucesso decisivo em sua defesa), aquele ataque e todos os posteriores são erros críticos – jogue os dados uma vez para cada ataque e consulte a *Tabela de Erros Críticos* (pág. 556).

O jogador pode encerrar um Ataque Giratório ao parar em qualquer direção que desejar.

Chave de Braço

Média

Pré-definido: Judô ou Luta Greco-Romana

Pré-requisitos: Judô ou Luta Greco-Romana; não pode exceder o pré-requisito+4.

Esta técnica permite aprimorar as perícias Judô ou Luta Greco-Romana com a finalidade de aplicar uma chave de braço. As regras referentes a esse golpe podem ser vistas em *Chave de Braço* (pág. 403).

Chave de Dedo

Difícil

Pré-definido: Chave de Braço-3.

Pré-requisitos: Chave de Braço; não pode exceder o NH nessa perícia.

Esta técnica permite agarrar os dedos de uma pessoa e torcê-los, causando muita dor. Utilize as regras de Chave de Braço (pág. 403), porém, todo o dano será causado na *mão*, que é mais fácil de ser incapacitada do que o braço.

Chute

Difícil

Pré-definido: Briga-2 ou Caratê-2.

Pré-requisitos: Briga ou Caratê; não pode exceder o pré-requisito.

Esta técnica permite que o personagem aprimore a sua habilidade de chute. Faça um teste de habilidade para acertar o alvo. Um chute causa dano GdP/por contusão baseado na ST. Utilize a perícia Briga ou Caratê e *não* o NH do personagem em Chute para determinar o bônus de dano e utilize apenas o bônus *mais* alto. Se o personagem errar o alvo, realize um teste de Chute ou DX para evitar uma queda.

Chute para Trás

Difícil

Pré-definido: Caratê-4.

Pré-requisitos: Caratê; não pode exceder o NH em Caratê.

Esta técnica permite que o personagem ataque alguém atrás dele sem ter que se virar. Ele *sabe* que o inimigo está lá! Faça um teste de Chute para Trás a fim de acertar o alvo, mas, fora isso, resolva a ação como se fosse um chute normal. Depois de uma tentativa de Chute para Trás, todas as suas defesas ativas sofrem uma penalidade de -2 até o próximo turno.

Conservar a Arma

Difícil

Pré-definido: perícia pré-requisito.

Pré-requisitos: Qualquer perícia com Armas de Combate Corpo a Corpo; não pode exceder pré-requisito+5.

Se conhecer esta técnica acima do valor pré-definido, o personagem pode utilizá-la *em vez da* perícia subjacente sempre que alguém estiver tentando desarmá-lo (v. *Golpes Visando a Arma do Oponente*, pág. 400). Exemplo: se tiver Bastão 13 e Conservar a Arma (Bastão) 16, ele resistirá às tentativas de desarmá-lo como se tivesse Bastão 16.

É possível aprender esta técnica para armas de projétil, como armas de fogo e arcos. Nesse caso, seu valor pré-definido se baseia em DX e não pode exceder DX+5.

Cotovelada

Média

Pré-definido: Briga-2 ou Caratê-2.

Pré-requisitos: Briga ou Caratê; não pode exceder o pré-requisito.

Esta técnica permite que o personagem ignore a penalidade de -2 para golpear com o cotovelo. Para mais informações, consulte *Cotovelada* (pág. 404).

Desarmar

Difícil

Pré-definido: perícia pré-requisito.

Pré-requisitos: Qualquer perícia de combate desarmado ou com Armas de Combate Corpo a Corpo; não pode exceder pré-requisito+5.

Se conhecer esta técnica acima do valor pré-definido, o personagem pode utilizá-la *em vez da* perícia subjacente sempre que estiver tentando desarmar o inimigo (v. *Golpes Visando a Arma do Oponente*, pág. 400). Exemplo: se tiver Espadas de Lâmina Larga 14 e Desarmar (Espadas de Lâmina Larga) 17, o PdJ desarmará o inimigo como se tivesse Espadas de Lâmina Larga 17.

Fintar

Difícil

Pré-definido: perícia pré-requisito.

Pré-requisitos: Qualquer combate desarmado ou perícia com Armas de Combate Corpo a Corpo; não pode exceder pré-requisito+4.

Se conhecer esta técnica acima do valor pré-definido, o personagem pode utilizá-la *em vez da* perícia subjacente sempre que estiver realizando uma Fintar (v. *Fintar*, pág. 365). Exemplo: se tiver Espadas de Lâmina Larga 14 e Fintar (Espadas de Lâmina Larga) 16, o PdJ faz uma Fintar como se tivesse Espadas de Lâmina Larga 16.

Joelhada

Média

Pré-definido: Briga-1 ou Caratê-1.

Pré-requisitos: Briga ou Caratê; não pode exceder o pré-requisito.

Esta técnica permite que o personagem ignore a penalidade de -1 para dar uma joelhada. V. *Joelhada* (pág. 404).

Luta no Solo

Difícil

Pré-definido: perícia pré-requisito-4.

Pré-requisitos: Qualquer perícia de combate desarmado ou com Armas de Combate Corpo a Corpo; não pode exceder o pré-requisito.

Esta técnica permite que o personagem ignore a penalidade de -4 para ataques feitos pelas costas. Faça um teste contra esta técnica, *em vez do* pré-requisito, sempre que a estiver utilizando para atacar a partir do solo. Por exemplo, se tiver Luta Greco-Romana 14 e Luta no Solo (Luta Greco-Romana) 13, o personagem conseguirá segurar o inimigo no solo com NH13.

Além disso, realize um teste contra Luta no Solo toda vez que tiver que se defender de ataques feitos pelas costas. No caso de um sucesso, o personagem sofre uma penalidade de -1 , em vez de -3.

Mata-Leão

Difícil

Pré-definido: Judô-2 ou Luta Greco-Romana-3.

Pré-requisitos: Judô ou Luta Greco-Romana; não pode exceder o pré-requisito.

Esta técnica permite que o personagem ignore a penalidade básica de -2 de Judô e -3 de Luta Greco-Romana quando estiver utilizando as regras fornecidas em *Mata-Leão*, pág. 404.

Rasteira

Difícil

Pré-definido: perícia pré-requisito-3.

Pré-requisitos: Armas de Haste, Lança ou Bastão; não pode exceder o pré-requisito.

Esta técnica permite que o personagem de uma rasteira no oponente com uma arma de haste. Faça um teste de habilidade para acertar o alvo, que pode se defende normalmente. Se ele fracassar, faça uma Disputa Rápida entre a varredura ou da ST do atacante contra a ST ou a DX da vítima. Utilize o *maior* valor em ambos os casos. Se perder, a vítima cairá, a menos que ela obtenha um sucesso num teste de Acrobacia-5, caso em que ela dará uma cambalhota no ar e aterrissar em segurança.

Os combatentes desarmados chamam esta técnica de "Chute Rasteiro". É exatamente a mesma coisa, mas o atacante utiliza as próprias pernas, em vez de uma arma de haste e seu valor pré-definido é igual a Judô-3, Caratê-3 ou Sumô-3.

Torção de Pescoço

Difícil

Pré-definido: ST-4; não pode exceder ST+3.

Esse ataque — que depende de força bruta — consiste em agarrar a cabeça da vítima e torcer seu pescoço, com a intenção de quebrá-lo v. *Torcer Pescoço* (pág. 404). Ao contrário da maioria das técnicas, o valor pré-definido de Torção de Pescoço se baseia na Força e não em uma perícia. Luta Greco-Romana concede seu bônus usual de ST com base no NH.

Treino em Armas na Mão Inábil

Difícil

Pré-definido: perícia pré-requisito-4.

Pré-requisitos: Qualquer perícia com Armas de Combate Corpo a Corpo; não pode exceder o pré-requisito.

Esta técnica permite que o personagem ignore a penalidade de -4 para usar uma Arma de Combate Corpo a Corpo específica com sua mão "inábil". Utilize o NH do personagem nesta técnica. em vez do pré-requisito, quando estiver usando a perícia Armas de Combate Corpo a Corpo para atacar ou aparar com sua mão inábil. Exemplo: se tiver Rapieira 14 e Treino em Armas na Mão Inábil (Rapieira) 14, o personagem será capaz de atacar e aparar com a mão inábil usando o NH integral.

Com a permissão do Mestre, é possível aprender esta técnica para *qualquer* perícia baseada em DX que exija uma só mão.

Voadora

Difícil

Pré-definido: Caratê-4.

Pré-requisitos: Caratê; não pode exceder o NH nessa perícia.

Esta perícia permite dar um salto e chutar com extensão total, aumentando a distância e o dano. Esse é um golpe exibicionista, mas também perigoso. Faça um teste de habilidade para acertar o alvo. Acrescente um metro de alcance e um bônus de dano de +2. O alvo pode realizar uma manobra Aparar com uma penalidade de -2. No entanto, se o golpe fracassa ou se o alvo conseguir se defende o PdJ *cairá*, a menos que consiga um sucesso num teste de DX-4 ou Acrobacia-2. Independente do sucesso, um Voadora impõe uma penalidade de -2 em todas as suas defesas ativas até o próximo turno.

Exemplos de Técnicas que Não São de Combate

Praticamente *qualquer* tarefa que exige um teste de habilidade com uma penalidade pode se tornar uma técnica. O objetivo principal dessas técnicas é recomprar as penalidades das perícias, mas pode ser que o Mestre queira acrescentar mais detalhes.

Valores Pré-Definidos Duplos e Técnicas

O Valor pré-definido de uma perícia não pode ser baseado em outra perícia conhecida apenas por seu valor pré-definido (v. *Valores Pré-Definidos em Cascata*, pág. 173). No entanto, as técnicas não são perícias. Se duas técnicas se baseiam na mesma perícia subjacente, o valor pré-definido de uma *pode* se basear na outra, mesmo se o personagem conhecer a técnica intermediária apenas por seu valor pré-definido.

Exemplo: O valor pré-definido de Chave de Dedo é Chave de Braço-3, cujo valor pré-definido se baseia em Judô ou Luta Greco-Romana. O valor pré-definido de Chave de Dedo é também efetivamente igual a Judô-3 ou Luta Greco-Romana-3.

Câmera de Vídeo

Média

Pré-definido: Fotografia-3.
Pré-requisitos: Fotografia.

Esta técnica, muito comum entre os cinegrafista profissionais, permite que o personagem ignore a penalidade de -3 para utilizar uma câmera de vídeo com a perícia Fotografia.

Escapar de Algemas

Difícil

Pré-definido: Fuga-5.
Pré-requisitos: Fuga; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta técnica representa o estudo de uma série de truques específicos para escapar de algemas. Com a permissão do Mestre, o personagem pode aprender técnicas semelhantes para outras ferramentas de retenção comumente utilizadas em sua campanha.

Extração sem Pouso

Média

Pré-definido: Pilotagem-4.
Pré-requisitos: Pilotagem; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta técnica permite recolher carga do chão sem ter de realizar um pouso. O personagem é capaz de apanhar somente objetos providos de equipamento especial para esse tipo de extração. Um indivíduo no solo tem de obter um sucesso em um teste de Controle de Carregamento para preparar a carga (leva 2d horas). Um fracasso no teste de Controle de Carregamento ou Extração sem Pouso significa que não foi possível recolher os objetos ou que algo foi danificado. Uma falha crítica indica que a carga foi perdida (ferida gravemente no caso de um passageiro vivo).

Personificar

Média

Pré-definido: Arremedo (Fala)-3.
Pré-requisitos: Arremedo (Fala); não pode exceder o NH do pré-requisito.

Com prática, o personagem será capaz de aprimorar sua habilidade de modo a imitar uma determinada pessoa, recomprando gradualmente a penalidade de -3 para isso. Cada pessoa imitada é uma técnica diferente.

Preparar Armadilha

Difícil

Pré-definido: Explosivos (Demolição)-2.
Pré-requisitos: Explosivos (Demolição); não pode exceder o NH do pré-requisito.

Com estudo, o personagem se familiariza com os acionadores de "armadilhas", o que permite prepará-las sem a penalidade usual de -2 sobre o NH. Assassinos, soldados e até espiões aprimoram esta técnica com frequência.

Salva-Vidas

Difícil

Pré-definido: Natação-5.
Pré-requisitos: Natação; não pode exceder o pré-requisito.

O personagem pode estudar esta técnica independente de natação a fim de eliminar a penalidade básica de -5 dessa tarefa. Para maiores detalhes V. Salva-Vidas (pág. 355).

Subir

Difícil

Pré-definido: Escalada-3.
Pré-requisitos: Escalada; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta técnica permite eliminar uma parte da penalidade (ou toda) de -3 sobre o NH no caso de escalar uma superfície relativamente lisa e vertical, como um edifício ou a face de um rochedo (v. *Escalada*, pág. 198).

Subir por Corda

Média

Pré-definido: Escalada-2.
Pré-requisitos: Escalada; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Um alpinista costuma estar sujeito a uma penalidade de -2 se tentar subir por uma corda pendente (v. *Escalada*, pág. 198). Com prática, o personagem pode recomprar essa penalidade.

O valor pré-definido da técnica "oposta", Descer por Corda, é igual a Escalada-1 e pode ser aprimorada até chegar a Escalada+3. Descer por uma Corda é significativamente mais fácil do que qualquer tipo de escalada.

Trabalhar pelo Tato

Difícil

Pré-definido: Arrombamento-5.
Pré-requisitos: Arrombamento; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Geralmente a ação de Arrombamento sofre uma penalidade de -5 se o personagem tiver de trabalhar pelo tato, mas se ele já estiver acostumado, esta técnica acaba se tornando algo mais natural para ele.

O Mestre pode permitir que o personagem aprenda uma técnica desse tipo para outras perícias de "assalto" — ex.: Explosivos e Armadilhas d — o que cria a possibilidade dele agir na escuridão total, uma maneira muito comum de usar essas perícias...

CAPÍTULO CINCO
MAGIA

As regras apresentadas aqui só são importantes para magos e cenários onde a magia existe. Se você não estiver criando um mago em um cenário de magia, pode ignorar este capítulo.

A magia é uma força poderosa controlada por meio de procedimentos chamados de *mágicas*. Ao fazer uma mágica, um mago é capaz de direcionar a energia mágica — conhecida como *mana* — para produzir praticamente qualquer efeito. Em alguns cenários, ela é uma arte volúvel, em outros, uma ciência precisa.

Os melhores mágicos têm uma aptidão inata para aprender e utilizar a magia. Essa vantagem é chamada de *Aptidão Mágica* (pág. 40). Qualquer pessoa com algum grau de Aptidão Mágica é considerada um *mago*. Em muitos cenários, apenas os magos são capazes de usar a magia. Em outros, eles simplesmente se saem *melhor* com a magia que os não-magos.

Glossário de Termos de Magia

Abortar: Interromper o processo de fazer uma mágica antes de seu término.

Alvo: A pessoa, lugar ou coisa sobre a qual uma mágica é feita.

Aptidão Mágica: Uma vantagem que indica uma "sintonia" com as forças da magia; consulte pág. 40.

Cancelar: Descontinuar sua própria mágica antes que seus efeitos cessem normalmente.

Choque de Retorno: Uma falha crítica durante a execução de uma mágica.

Classe: Um conjunto de mágicas que seguem as mesmas regras especiais. Existem três exemplos neste glossário: *mágicas de Toque, mágicas de Projétil* e *mágicas Resistíveis.*

Encantamento: Uma mágica destinada a criar objetos encantados permanentes. Consulte *Objetos Encantados*, pág. 480.

Energia: O "custo" para se fazer uma mágica. O custo de energia pode ser pago tanto em PF (pontos de fadiga) quanto em PV (pontos de vida). Alguns cenários oferecem fontes de energia alternativas.

Escola: Um grupo de mágicas que lidam com o mesmo elemento: fogo, cura, etc.

Grimório: Um livro de mágicas. Mais especificamente, uma lista das mágicas conhecidas por um personagem.

Mágica Básica: Uma mágica que não tem nenhuma outra como pré-requisito.

Mágica de Projétil: Uma mágica que produz um projétil mágico que precisa ser "lançado" em direção ao alvo.

Mágica de Toque: Uma mágica que "carrega" as mãos ou a ponta de um cajado mágico com energias perigosas que afetam o primeiro alvo que atingir.

Mágica Resistível: Qualquer mágica que precisa sobrepujar o "poder" do alvo antes de surtir efeito.

Mágica: Uma perícia que produz um efeito mágico específico quando utilizada com sucesso.

Mágico: Qualquer pessoa que tenha a vantagem Aptidão Mágica.

Mago: Qualquer usuário de magia, seja ele um mago ou não.

Mana: A energia mágica ambiente manipulada pela magia. Áreas (ou mundos) diferentes têm níveis de intensidade de mana diferentes; consulte *Mana* (pág. 235).

Manter: Sustentar os efeitos de uma mágica por um intervalo de tempo maior que sua duração normal. Isso consome muita energia, a menos que o mago tenha um NH elevado.

Nível de Habilidade Básico: Seu NH não-modificado em uma mágica; compare com o *Nível de Habilidade Efetivo.*

Nível de Habilidade Efetivo: Este é o nível de habilidade básico do personagem acrescido de modificadores (geralmente penalidades) devido à distância, circunstâncias, etc. Todos os testes de habilidade são feitos levando-se em conta o NH efetivo.

Operador: A pessoa que faz a mágica.

Pré-requisito: Uma condição que deve ser satisfeita para se aprender uma mágica. Eles têm exatamente a mesma função que nas perícias. Consulte *Pré-Requisitos* (pág. 235).

O Aprendizado da Magia

A maioria das mágicas pode ser aprendida por qualquer um — mas em alguns cenários, somente magos podem usá-las. Algumas mágicas especificam um determinado nível de Aptidão Mágica como pré-requisito: se não tiver esse nível de Aptidão Mágica, *o personagem não é capaz de aprender a mágica.*

As mágicas são consideradas perícias e são aprendidas da mesma maneira que todas as outras perícias. A maioria das mágicas é do tipo Mental/Difícil, mas algumas mais potentes se classificam como Mental/Muito Difícil. Mágicas não têm um nível pré-definido; um personagem só é capaz de fazer aquelas que ele já conhece.

O nível de Aptidão Mágica do personagem é somado à sua IQ para o aprendizado de mágicas. Portanto, um personagem com IQ 12 e Aptidão Mágica 3 aprende mágicas como se tivesse uma IQ 15. Além disso, o tempo necessário para aprender mágicas (mas *não* o custo em pontos) é reduzido em 10% por cada nível de Aptidão Mágica, até um mínimo de 60% do tempo usual com 4 níveis de Aptidão Mágica; ex.: uma Aptidão Mágica 3 permite que um personagem aprenda mágicas em 70% do tempo normal.

O nível máximo de Aptidão Mágica disponível em um cenário depende do Mestre. A maioria dos Mestres costuma optar por limitar seus PdJs a 3 ou 4 níveis de Aptidão Mágica.

Quando estiver representando um personagem que conheça algumas mágicas, talvez seja interessante preparar um "grimório" para ele. O grimório do personagem consiste em uma lista das mágicas que ele conhece, seu NH com elas, o custo de energia de cada uma, seu tempo de operação, duração, etc. Isso economiza muito tempo durante o jogo.

Pré-Requisitos

Todas as mágicas, com exceção das mais básicas, têm *pré-requisitos* (exigências que devem ser cumpridas antes que ela possa ser aprendida). Se o pré-requisito for outra mágica, é necessário gastar pelo menos um ponto nela antes de começar a estudar a mágica avançada. A Aptidão Mágica é um pré-requisito para a maioria das mágicas. "Aptidão Mágica 2" indica a necessidade de Aptidão Mágica 2 (ou maior) para poder aprender a mágica em questão e assim por diante. Algumas mágicas exigem um valor *básico* mínimo em algum atributo, uma vantagem ou até mesmo uma perícia mundana.

Mana

Mana é a energia por trás da magia. Uma mágica só funciona se o *nível de mana* do mundo (ou área específica) o permitir. As regiões são classificadas segundo sua intensidade de Mana em:

Muito Alta: Qualquer um é capaz de fazer mágicas se as souber. Um *mago* que gastar PF para lançar uma mágica durante seu turno recupera esses pontos no início do *próximo* turno. No entanto, até mesmo um fracasso comum é considerado uma falha crítica — e falhas críticas produzem efeitos desastrosos. Lugares com intensidade muito alta de mana são muito raros.

Alta: Qualquer um é capaz de fazer mágicas se as souber. Esta circunstância é rara na maioria dos mundos, mas alguns cenários têm este nível de mana em toda parte.

Normal: Apenas os magos são capazes de fazer mágicas. Essas mágicas funcionam normalmente, conforme as regras enunciadas neste capítulo. Esta é a situação normal de um mundo de fantasia; os magos fazem uso da magia, os leigos não.

Baixa: Apenas magos são capazes de fazer mágicas e mesmo assim, seu NH sofre uma penalidade de -5, qualquer que seja o objetivo. O poder de objetos encantados também sofre uma penalidade de -5 (consulte *O Poder de um Item Mágico*, pág. 481). Por outro lado, falhas críticas com mágicas têm pouco ou nenhum efeito.

Nula: Ninguém é capaz de usar magia. Objetos encantados não funcionam (mas recuperam seus poderes quando levados a uma região onde existe mana). Esta condição pode ocorrer em áreas isoladas de mundos mágicos. Alguns mundos são totalmente desprovidos de mana em toda sua extensão, tornando impossível o uso da magia.

Fazendo Mágicas

Para fazer uma mágica, o personagem precisa *conhecê-la* ou possuir um objeto que lhe permita usá-la (consulte *Objetos Encantados*, pág. 480). Anuncie ao Mestre a mágica que o personagem está fazendo e, em seguida, use manobras Concentrar pelo número de turnos necessário (consulte *Tempo Necessário*, pág. 236). No final de sua *última* rodada de concentração, o personagem deve fazer um teste de habilidade para aquela mágica.

A utilização de uma mágica funciona da mesma forma que a utilização de qualquer outra perícia. O operador joga 3 dados e compara o resultado com seu nível de habilidade *efetivo* (seu nível de habilidade naquela mágica ajustado por quaisquer modificadores). Esses modificadores dependem da classe da mágica (consulte *Classes de Mágicas*, pág. 239). Se o resultado for menor ou igual ao nível de habilidade efetivo, a mágica funciona. Se o resultado for maior que o NH efetivo, a mágica fracassa.

Um *sucesso* no teste de habilidade indica que a mágica foi feita e seu custo de energia deve ser subtraído dos pontos de fadiga ou dos pontos de vida (consulte *Custo de Energia*, pág. 236). Os efeitos da mágica ocorrem imediatamente. Um *sucesso decisivo* indica que a mágica funcionou muito bem. Os detalhes são deixados inteiramente por conta do Mestre, que deve ser generoso e criativo. Não há gasto de energia quando um personagem obtém um sucesso decisivo durante uma operação mágica.

Um *fracasso* indica que a mágica não funcionou. Se a mágica apresentava um custo de energia em caso de sucesso, o operador perde um ponto de energia. Caso contrário, o operador também não perde nada (*exceção*: no caso de uma mágica de informação, o personagem deve pagar todo o custo de energia, mesmo que ocorra um fracasso; consulte *Mágicas de Informação*, pág. 241). Uma *falha crítica* indica que o custo de energia da mágica foi gasto, mas o resultado foi *muito ruim*. O Mestre pode utilizar a *Tabela de Falhas Críticas em Operações Mágicas* ou improvisar qualquer "choque de retorno" que julgar mais divertido.

5

Distração e Ferimentos

Se o operador for ferido, nocauteado, segurado, projetado, forçado a usar alguma defesa ativa ou distraído de alguma outra maneira durante o período de concentração, ele precisa obter um sucesso num teste de Vontade com uma penalidade de -3 para manter a operação. Um fracasso nessa jogada indica que a mágica foi perdida e o operador deve começar novamente.

Se ele ficar *atordoado* enquanto estiver se concentrando, a mágica é perdida automaticamente.

Se for *ferido*, — mas não ficar atordoado — enquanto estiver se concentrando e obtiver um sucesso no teste de habilidade para evitar a distração, o operador pode fazer a mágica. No entanto, a penalidade de choque causada pelo ferimento reduz seu NH efetivo. Consulte a pág. 419 para maiores detalhes sobre o choque.

Operador e Alvo

O "operador" de uma mágica é a pessoa que está tentando realizá-la.

O "alvo" de uma mágica é a pessoa, lugar ou coisa contra a qual a mágica é dirigida. Se alguém estiver fazendo uma mágica sobre si mesmo, ele será o operador e o alvo ao mesmo tempo. O alvo também pode ser outra pessoa, criatura, objeto inanimado ou até mesmo uma área no mapa de jogo. Se o alvo for um lugar, o operador pode "tocá-lo" estendendo sua mão sobre ele ou tocando o solo, o que for mais apropriado para a mágica.

Tempo Necessário

A maioria das mágicas leva um segundo para ser realizada. O operador usa a manobra Concentrar durante um turno e faz o teste de habilidade no final do turno. Em caso de sucesso, a mágica surte efeito instantaneamente. Independentemente do fracasso ou sucesso, o turno acaba assim que o jogador joga os dados.

Exemplo: Wat deseja fazer a mágica Criar Fogo (uma mágica de um segundo). Em seu turno, Wat diz: "Estou me concentrando". Ele deve dizer ao Mestre qual mágica pretende realizar e não pode fazer mais nada naquele turno. No *final* do turno, ele faz um teste de habilidade e obtém um sucesso. O fogo é criado e o turno de Wat se encerra.

Algumas mágicas exigem mais de um segundo para serem executadas. Isso requer algumas manobras Concentrar consecutivas em uma situação de combate. Nesses casos, o teste de habilidade deve ser feito no final do *último* turno de concentração. O personagem pode "abortar" uma mágica inacabada antes que ela seja feita, sem sofrer qualquer penalidade, mas deve reiniciar todo o processo se quiser lançá-la novamente.

Exemplo: Se uma mágica exige 3 segundos para ser realizada, o mago deve passar 3 turnos em concentração, sem fazer mais nada. No final do terceiro turno, ele deve jogar os dados.

Custo de Energia

Toda mágica tem um custo de energia — quando um operador faz uma mágica, ele gasta energia (PF ou PV). Quanto melhor conhecer uma determinada mágica, menos energia ele gasta para realizá-la — se conhecê-la bem o bastante, o personagem é capaz de fazê-la sem gastar nenhuma energia.

Exceção: Nunca reduza o custo de uma mágica de Bloqueio; consulte *Mágicas de Bloqueio*, pág. 241.

Se o *NH básico* do personagem em uma mágica (modificado apenas por uma penalidade de -5 se estiver em uma área de baixo nível de mana) for maior ou igual a 15, o custo de energia da mágica é reduzido em 1. Se o NH for maior ou igual a 20, o custo de energia é reduzido em 2. O custo continua sendo reduzido em 1 ponto para cada cinco níveis de habilidade acima de 20. Aplique a mesma redução de custo para a *manutenção* da mágica. O valor total de energia que será gasto em uma mágica deve ser calculado (multiplicando seu custo pelo tamanho do alvo ou da área afetada, por exemplo) *antes* de qualquer subtração devido a um nível de habilidade elevado. Essa redução indica que o personagem consegue suprir parte da energia necessária para a mágica da mana ambiente, em vez de usar sua própria.

O mais comum é que um personagem gaste PF para pagar o custo de energia de uma mágica. A "fadiga"

Tabela de Falhas Críticas em Operações Mágicas

Jogue 3 dados e consulte a tabela abaixo. Se algum resultado desta tabela for inadequado ou coincidir com o resultado *pretendido* pelo operador, refaça a jogada. O Mestre não é obrigado a usar esta tabela e tem toda liberdade para improvisar (contudo, o resultado do improviso deve ser coerente com a mágica e com a situação e nunca deve matar o operador de imediato).

3 — A mágica fracassa completamente; o operador sofre 1d ponto de dano.

4 — O feitiço se volta contra o feiticeiro (se for perigoso) ou contra um inimigo próximo qualquer (se for benéfica).

5-6 — A mágica tem efeito sobre um dos companheiros do operador (se for perigosa) ou sobre um inimigo próximo qualquer (se for benéfica).

7 — A mágica atinge alguém ou alguma coisa diferente do alvo original: um aliado, inimigo ou objeto. O Mestre deve decidir aleatoriamente ou escolher uma opção apropriada.

8 — A mágica fracassa completamente e o operador sofre 1 ponto de dano.

9 — A mágica fracassa completamente e o operador fica atordoado (ele precisa de um sucesso em um teste de IQ para se recuperar).

10-11 — A mágica não produz nada a não ser um ruído intenso, lampejo de luz colorida, cheiro desagradável, etc.

12 — A mágica produz um efeito tênue em relação ao desejado.

13 — A mágica produz o efeito inverso ao desejado.

14 — A mágica parece ter funcionado, mas tudo não passa de uma ilusão. O Mestre deve se esforçar para convencer o mago e os companheiros dele que a mágica funcionou *de verdade*.

15-16 — A mágica produz o efeito inverso ao desejado e num alvo errado (decida aleatoriamente).

17 — A mágica fracassa completamente. O operador esquece temporariamente a mágica. Ele deve fazer um teste de IQ por semana até se lembrar.

18 — A mágica fracassa completamente e um demônio ou outra entidade maligna típica do cenário aparece e ataca o operador — a menos que, *na opinião do Mestre*, a mágica e o operador tivessem a melhor e a mais pura das intenções.

pode ser recuperada com o descanso. Um *mago* que conhece a mágica "Recuperar Energia" (pág. 247) pode recuperar PF mais rápido que o normal.

Queimando PV

Um operador pode retirar energia de sua força vital para fazer uma mágica. Nesse caso, ele retira todos os pontos de energia gastos dos PV, em vez dos PF. Em outras palavras, a mágica está provocando um dano real ao operador. Ele sofre uma penalidade de -1 no teste de habilidade para cada PV gasto. Esta penalidade é aplicada *no lugar da* penalidade normal de choque por ferimentos — por isso, a vantagem Hipoalgia não surte qualquer efeito.

A utilização de pontos de vida para potencializar mágicas é perigosa, mas pode ser necessária se o operador estiver muito fatigado e *precisar* fazer mais uma mágica. Um mago é capaz de "queimar" PV até ficar inconsciente — mas se ele fracassar no teste de HT, indicando sua morte, então ele não gasta realmente os PV destinados à mágica e fica inconsciente, em vez de morrer.

Considere os PV perdidos desta forma como qualquer outro tipo de ferimento.

Rituais Mágicos

Para fazer uma mágica, o personagem normalmente executa um ritual que envolve gestos e fala. Se ele não puder realizar esse ritual, ele também não pode fazer a mágica. Exemplo: se estiver amordaçado ou sob o efeito de um encantamento de silêncio, o personagem não pode executar uma mágica que exige que ele fale.

Quanto maior o NH do personagem em uma mágica, mais fácil será realizá-la. Isso se aplica tanto ao custo de energia quanto ao ritual necessário para realizá-la. Consulte a lista a seguir para maiores detalhes. Os valores abaixo não se referem ao NH efetivo, mas sim ao NH básico (modificado apenas por uma penalidade de -5 se o operador estiver em uma área de baixo nível de mana).

NH menor ou igual a 9 — *Ritual*: O mago deve ter os dois pés e as duas mãos livres para realizar alguns movimentos complexos necessários para fazer a mágica e precisa dizer algumas palavras de poder em voz firme. *Tempo*: Dobrado. *Custo*: Conforme indicado.

NH 10-14 — *Ritual*: O mago deve dizer algumas palavras *e* fazer um gesto para lançar a mágica. *Tempo*: Conforme indicado. *Custo*: Conforme indicado.

NH 15-19 — *Ritual*: O mago deve dizer uma ou duas palavras *ou* fazer um pequeno gesto (mover os dedos já basta) para executar a mágica — mas não as duas coisas. Ele também pode se mover um metro por segundo enquanto estiver se concentrando. *Tempo*: Conforme indicado. *Custo*: Reduz em 1 ponto.

NH 20-24 — *Ritual*: Nenhum. O mago parece olhar fixamente para o vazio enquanto se concentra. *Tempo*: Reduz pela metade (arredonde as frações para cima, para o próximo segundo). O tempo de operação mínimo é de um segundo. *Custo*: Reduz em 2 pontos.

NH 25-29 — *Ritual*: Nenhum. *Tempo*: Divide por 4 (arredondado para cima). *Custo*: Reduz em 3 pontos.

NH maior ou igual a 30 — Conforme o item anterior, mas para cada cinco níveis de habilidade acima de 25 (isto é, 30, 35, 40, etc.), reduza o tempo de operação pela metade *e* o custo de energia em mais um ponto.

Algumas mágicas sempre exigem um ritual específico. Isso cancela as regras acima. Por exemplo, um NH elevado não surte efeito no *custo* para fazer mágicas de Bloqueio (pág. 241) ou no *tempo* para fazer mágicas de Projétil (pág. 240).

Limites de Efeito

Os efeitos de várias mágicas variam de acordo com a energia gasta. Por exemplo, uma mágica de cura pode recuperar 1 PV a cada ponto de energia, enquanto uma mágica de combate causa 1d ponto de dano.

Se a descrição da mágica não estabelecer um limite, o personagem pode gastar a quantidade de energia que quiser. Quanto mais ele gastar, melhor será o efeito da mágica.

No entanto, se a mágica especificar uma variação finita de efeitos e de custos de energia associados a eles, então a energia gasta *não* pode ultrapassar esse limite se não tiver um nível alto de Aptidão Mágica (veja a seguir).

Se duas ou mais mágicas de efeito variável forem lançadas sobre o mesmo alvo, só a mais poderosa deve ser considerada (as várias ocorrências de uma determinada mágica não se "acumulam" ou se sobrepõem de nenhuma forma). As mágicas que curam, causam dano ou afetam *permanentemente* o alvo são exceções: o personagem pode fazê-las repetidamente, curando ou causando dano a um alvo com sua capacidade total em todas as tentativas.

Cancelando Mágicas

Às vezes é preciso encerrar uma mágica antes que seus efeitos cessem normalmente. Se o personagem especificar uma duração mais curta quando fizer a mágica, então ela dura exatamente o tempo indicado. No entanto, se ele decidir "cancelar" uma mágica de repente, antes que seus efeitos cessem, terá que pagar 1 ponto de energia (PF ou PV) para isso, independente da mágica ou de seu nível de habilidade.

Aptidão Mágica e Efeitos

Magos talentosos podem ultrapassar os limites usuais das mágicas que permitem um número finito de "níveis de efeito" (dados de dano, bônus de NH, etc.). Esse limite é determinado pelo *maior* número possível de níveis da mágica ou pelo nível de Aptidão Mágica do operador.

Exemplo: Cura Profunda (pág. 247) permite que um mago gaste 1, 2, 3 ou 4 pontos de energia para recuperar 2, 4, 6 ou 8 PV. Esta mágica tem quatro níveis de efeito. Uma Aptidão Mágica 10 permitiria aumentar esse limite para *10* níveis de efeito, ou seja, o operador poderia gastar de 1 a 10 pontos de energia para curar de 2 a 20 pontos de vida.

O Mestre tem liberdade para ignorar esta regra se achar que pode desequilibrar o jogo. É claro que, basta ele estabelecer um limite para o nível máximo de Aptidão Mágica disponível para evitar esse problema.

Duração do Efeito e Manutenção de uma Mágica

O efeito de algumas mágicas é instantâneo e não pode ser mantido. Outras duram algum tempo (que varia para cada mágica, mas normalmente é por um minuto) e depois se desfazem, a menos que sejam *mantidas*.

Se uma mágica pode ser mantida, o custo de energia dessa manutenção deve ser indicado em sua descrição, seguido pelo custo da operação. Quando a duração da mágica chegar ao fim, o operador pode mantê-la

pagando seu custo de manutenção. Nesse caso, a mágica continua ativa por um período igual à sua duração original. Isso não exige nenhum gasto de tempo nem teste de habilidade. A distância também não é um fator importante na manutenção do efeito de uma mágica.

Exemplo: A mágica *Luz* (pág. 249) tem um minuto de duração e sua manutenção custa 1 ponto por minuto. Nesse caso, os efeitos da mágica desaparecem depois de 1 minuto, a menos que, no fim desse minuto, o mago gaste mais um ponto de energia para mantê-la. Se ele assim o fizer, ela dura mais um minuto.

Uma mágica pode ser mantida sempre que o operador desejar, desde que ele continue gastando a energia necessária. Se ele estiver consciente, sempre saberá quando uma de suas mágicas precisa ser renovada. No entanto, não é possível manter uma mágica enquanto se está dormindo — e só o operador de uma mágica é capaz de mantê-la ativa.

NH Elevado e Custo de Manutenção

A redução no custo de energia devido a um NH elevado também vale para a manutenção da mágica. Isso *pode* inclusive reduzir o custo de manutenção a zero. Por exemplo, se um personagem conhece uma mágica com um NH entre 15 e 19, ela custa 1 ponto a menos para ser mantida. Se o custo de manutenção da mágica for de 1 ponto, ele pode mantê-la indefinidamente sem *nenhum custo de energia.*

Concentração e Manutenção

Um operador consegue manter uma mágica sem se concentrar, a menos que ela requeira mudança ou manipulação constante (ex.: mover um objeto levitado). Mágicas como essas exigem que o operador faça uma única manobra Concentrar. Se for distraído, ferido ou ficar atordoado, ele deve fazer um teste de Vontade com uma penalidade de -3. Um fracasso não encerra a mágica — ela permanece exatamente como estava quando o operador foi distraído e não se altera até que ele possa se concentrar novamente. Uma falha crítica quebra o encanto.

A realização de outras mágicas também *não* interrompe a concentração, mas o operador sofre uma penalidade em seu NH por estar fazendo duas coisas ao mesmo tempo. Veja a seguir.

Magia Cerimonial

Se um mago conhecer uma mágica com um NH maior ou igual a 15 e tiver um grupo de assistentes *dispostos a colaborar*, ele pode conduzir seus assistentes em um ritual elaborado para maximizar o poder da mágica. Esse tipo de "magia cerimonial" é muito mais lento, mas permite fazer mágicas muito mais poderosas do que seria possível sozinho.

O tempo necessário para realizar uma magia cerimonial é *10* vezes maior que o indicado na descrição da magia. O custo de energia não se altera, mas os assistentes podem ajudar no gasto de energia da seguinte forma:

Cada mago com NH maior ou igual a 15 na mágica em questão pode contribuir com a quantidade de energia que quiser.

Cada não-mágico com NH maior ou igual a 15 na mágica em questão pode contribuir com até 3 pontos.

Cada observador sem experiência que auxiliar *na mágica (cantando, segurando velas, etc.)* pode contribuir com 1 ponto, até um máximo de 100 pontos de energia proveniente de todos os espectadores.

Cada espectador que se opuser *à mágica* subtrai 5 pontos do total de energia, até um máximo de -100 pontos de energia proveniente de todos os espectadores.

Adicione a energia de todas as fontes para encontrar o total disponível. Se o resultado exceder o custo para fazer a mágica, o mago recebe um bônus no NH.

Energia Adicional	*Bônus no NH*
20%	+1
40%	+2
60%	+3
100%	+4

Acrescente um bônus adicional de +1 para cada 100% adicionais da energia necessária.

No final do ritual, o mago faz um teste de habilidade para lançar a mágica. Aplique todos os modificadores padrão para a utilização da magia juntamente com o bônus referente à energia adicional. Independente do resultado do teste, toda a energia concedida é gasta no momento em que os dados são jogados.

Considerações sobre a Magia Cerimonial

- Um NH elevado *não* reduz o tempo de operação ou o custo de energia.
- O grupo ajuda na concentração. Se o operador for distraído durante o ritual, ele faz um teste de Vontade simples, não de Vontade-3, para continuar a operação.
- A magia cerimonial é difícil de coordenar. Ela fracassa automaticamente no caso de um resultado de 16. Resultados de 17 ou 18 sempre indicam uma falha crítica, mesmo que o NH efetivo do operador seja maior ou igual a 16.
- Depois que a mágica é feita, os participantes podem continuar concedendo energia para mantê-la. A composição do grupo pode ser alterada, desde que o ritual não seja interrompido. Dessa forma, uma mágica cerimonial pode ser mantida indefinidamente.

Fazendo Novas Mágicas Enquanto Mantém Outras

Um personagem só pode fazer uma mágica por vez. No entanto, um operador *pode* fazer uma segunda mágica antes que a anterior termine. Um personagem sofre os seguintes modificadores quando fizer uma mágica ao mesmo tempo em que outras estiverem ativas:

-3 para cada outra mágica que exige a concentração do operador no momento. A descrição da mágica especifica se ela exige ou não concentração.

-1 para cada mágica que o operador tem em andamento no momento. Mágicas de duração permanente (conforme indicado na descrição da mágica) *não impõem penalidades*.

Diferentes Tipos de Magia

Existem vários tipos diferentes de magia. As mágicas estão divididas em "escolas", de acordo com o elemento com o qual elas interferem, e "classes", de acordo com a forma como elas funcionam.

Escolas de Magia

As mágicas ligadas pelo mesmo tipo de elemento (ex.: fogo, cura ou controle da mente) pertencem a uma mesma escola. As mágicas básicas de uma escola são sempre pré-requisitos para as mais difíceis. Algumas se enquadram em mais de uma escola. Ex.: *Terra em Ar* (pág. 244) é tanto uma mágica de Terra quanto de Ar. Isso é importante apenas quando for necessário verificar os pré-requisitos.

A maioria dos magos se especializa em apenas algumas escolas (facilitando o aprendizado de mágicas avançadas), mas é possível aprender mágicas de todas as escolas.

Classes de Mágicas

Cada mágica pertence a uma ou mais *classes* que definem seu funcionamento no jogo. Essas classes não se excluem mutuamente, exceto nos casos especificados a seguir.

Mágicas Comuns

A maioria das mágicas pertence a esta categoria. Uma mágica Comum afeta apenas um alvo por vez. Seu custo de energia considera um alvo do tamanho de um humano, isto é, com Modificador de Tamanho de 0. Para alvos com MT *positivo*, multiplique o custo por 1 + MT; energia x2 para MT +1, x3 para MT +2, x4 para MT +3 e assim por diante. Não há redução de custo para alvos com MT *negativo*. Algumas mágicas Comuns apresentam tabelas de custo especiais que prevalecem sobre essas regras.

As mágicas Comuns funcionam melhor se o operador conseguir *ver* ou *tocar* o alvo. Não é preciso que ele veja através de seus próprios olhos; qualquer mágica que lhe permita ver o alvo é suficiente.

Aplique uma penalidade igual à distância em metros entre o operador e o alvo se o operador não puder *tocá-lo* (ex.: uma penalidade de -5 para cinco metros). A distância entre o operador e o alvo deve ser calculada no momento em que o teste é feito.

Se o operador não puder tocar nem *ver* o alvo, ele sofre uma penalidade adicional de -5. Nesse caso, existem duas maneiras de direcionar a mágica:

- Indique a *localização do alvo*. Por exemplo, se o operador disser "Um metro para trás da porta", ele irá afetar quem quer que esteja parado do outro lado da porta. Se não houver ninguém lá, a mágica será desperdiçada.
- Indique um *alvo*; ex.: "A pessoa mais próxima na sala ao lado" ou "George, que eu sei que está em algum lugar por aqui". O Mestre então calcula a distância real entre o operador e o alvo. Contudo, isso é arriscado! Se o alvo estiver mais longe que o operador acredita — ou se não estiver lá — o operador se arrisca a um fracasso ou mesmo uma falha crítica!

Barreiras físicas não afetam mágicas Comuns. Além disso, uma mágica Comum nunca atinge o alvo errado, a menos que ocorra um choque de retorno.

Mágicas de Área

Essas mágicas afetam uma área, em vez de um indivíduo. Elas são lançadas sobre uma superfície (chão, solo, etc.) e seus efeitos alcançam até 4 metros acima da superfície. Algumas mágicas de Área funcionam de um modo diferente; consulte a descrição da mágica para maiores detalhes.

O tamanho da área governa o custo de energia, mas não a dificuldade da jogada. O custo indicado para uma mágica de Área é o *custo básico*. O custo real para lançá-la é igual ao custo básico multiplicado pelo raio da área de efeito (mínimo de 1 metro): x1 para um raio de um metro, x2 para um raio de 2 metros, x3 para um raio de 3 metros e assim por diante.

Algumas mágicas de Área têm uma fração como custo básico, como 1/2 ou 1/10. É necessário gastar, no mínimo, um ponto de energia com elas. Algumas mágicas de Área também especificam um custo mínimo; o operador *sempre* deve pagar esse custo, mesmo que seja superior ao custo básico multiplicado pelo raio desejado.

Se a mágica afeta seres vivos, ela afetará *todos* que estiverem dentro da área. I operador pode escolher afetar apenas parte da área, em vez do círculo inteiro, mas o custo ainda é o mesmo.

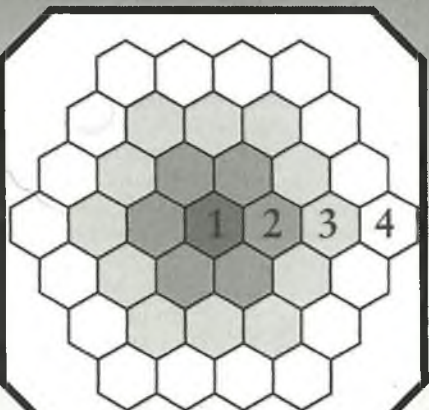
Se não puder tocar a área afetada, o operador sofre uma penalidade igual à distância, em metros, entre ele e a extremidade da área *mais próxima* dele.

No mais, elas funcionam exatamente como as mágicas Comuns.

Mágicas de Toque

São mágicas que "carregam" as mãos do operador ou um bastão mágico (veja o quadro) com energias perigosas que afetam o primeiro alvo que ele atingir. Essas mágicas exigem dois testes de habilidade. O primeiro é o teste normal para ver se a mágica funciona ou não. O segundo é uma jogada de ataque corpo a corpo para tentar atingir o alvo.

Mágicas de Área em um Mapa de Combate

Represente as mágicas de Área em um mapa de combate como mostrado a seguir. A área de efeito de uma mágica com um raio de um metro abrange um *único hex*. A área de efeito de uma mágica com um raio de 2 metros abrange o hex central e *todos os hexes adjacentes a ele*. A área de efeito de uma mágica com um raio de 3 metros abrange uma área central de 2 metros mais um anel de hexes adjacentes a ela. Siga sempre essa fórmula, criando áreas maiores com anéis de hexes adjacentes.

Para fazer uma mágica de Toque, o operador deve se concentrar pelo tempo necessário, fazer um teste de habilidade no final do último turno de concentração e pagar o custo de energia. Não existe um modificador de distância, pois a mágica é lançada sobre o próprio operador. Com um sucesso, ele carrega suas mãos ou seu cajado com a mágica. No turno *seguinte*, ele deve, ou sustentar a mágica, ou atacar com ela.

Se decidir sustentar a mágica, suas mãos ou seu cajado permanecem "carregados". Isso não tem custo de energia e não exige um teste de habilidade. O operador *não pode* fazer outras mágicas enquanto estiver sustentando uma mágica de Toque. O personagem pode fazer qualquer outra manobra de combate (embora um ataque com a mão ou com o cajado energizado, descarregue a mágica). No entanto, o mesmo não ocorre durante uma manobra Aparar com a mão ou cajado; a finalização do ritual se dá por meio de um *ataque*, nada mais.

Uma mágica de Toque sustentada em um cajado continua existindo apenas enquanto o operador estiver empunhando o objeto. Se deixá-lo cair, mesmo que por um instante, a mágica dispersa sem afetar ninguém. Se um oponente *agarrar* o cajado e os dois o estiverem segurando durante o turno do operador, a tentativa de soltá-lo conta como um ataque e o oponente sofre instantaneamente os efeitos da mágica.

Para atacar, o personagem precisa fazer um teste de DX ou com uma perícia de combate desarmado para atingir o alvo com as mãos, ou de um teste com a perícia apropriada de Armas de Combate Corpo a Corpo para atingi-lo com o cajado. Trata-se de um ataque corpo a corpo padrão. O alvo pode tentar usar qualquer uma de suas defesas ativas. Se ele conseguir se defender, a mágica não é ativada e o operador pode tentar atacar o alvo novamente no próximo turno. Se não conseguir, o ataque corpo a corpo causa o dano normal *e* a mágica do operador afeta o alvo imediatamente.

Armaduras oferecem alguma proteção contra mágicas de Toque específicas e nenhuma proteção contra outras. Se a mágica ignorar armaduras, nem mesmo uma manobra Aparar desarmado (mesmo com um membro revestido por armadura), nem um bloqueio são capazes de proteger o alvo. Mesmo que essa defesa desvie o ataque corpo a corpo, a mágica envolve a armadura ou escudo do alvo e afeta o oponente.

Observe que algumas mágicas de Toque são resistíveis (pág. 239). Essas mágicas exigem um *segundo* teste contra o NH do operador quando surtem efeito, a fim de vencer a resistência do alvo.

Mágicas de Projétil

Esta classe de mágicas engloba ataques à distância feitos com "projéteis" ou "raios", como Bola de Fogo (pág. 249) e Relâmpago (pág. 244). As mágicas de Projétil exigem dois testes de habilidade. O primeiro é o teste normal para ver se a mágica funciona ou não. O segundo é uma teste contra o NH em Ataque Inato (pág. 183) para atingir o alvo.

Para fazer uma mágica de projétil, o operador precisa se concentrar por um segundo. No final do seu turno, ele faz um teste contra o NH da mágica. *Não* há modificador de distância, pois ele está criando um projétil mágico em suas mãos. No caso de um sucesso, ele pode investir um ou mais pontos de energia na mágica, até um número máximo igual ao seu nível de Aptidão Mágica. Depois disso, o projétil aparece em suas mãos, "carregado" até o nível desejado.

Em seu *próximo* turno, o operador tem três opções para lidar com o projétil: fazer um ataque à distância, sustentá-lo ou *aumentá-lo*. Se escolher aumentá-lo, ele precisa se concentrar por mais um segundo. No final do turno, ele pode investir mais energia na mágica (desde 1 ponto até um número de pontos igual ao seu nível de Aptidão Mágica). Isso não exige um teste de habilidade.

No turno seguinte, o operador tem as mesmas opções: atacar, sustentar ou aumentar. Contudo, a partir do quarto turno, ele só poderá atacar ou sustentar o projétil. Não é permitido passar mais que 3 segundos criando uma mágica de projétil.

Quando tiver terminado de aumentar uma mágica de Projétil, o operador pode sustentá-la na mão, pronta para atacar. Ele não precisa arremessá-la enquanto não quiser. Enquanto estiver sustentando uma mágica de Projétil, o operador pode se movimentar com seu Deslocamento total, fazer manobras Aguardar ou Apontar ou até mesmo atacar com a mão que não está segurando o projétil. O operador também pode se defender normalmente. No entanto, ele *não pode* fazer outra mágica enquanto sustenta o projétil na mão.

Há outro problema: se o operador for *ferido* enquanto sustentar um projétil em sua mão, ele deve fazer um teste de Vontade. Se fracassar, o projétil irá *afetá-lo* imediatamente.

Quando estiver pronto para atacar, ele deve fazer um teste contra o NH em Ataque Inato para atingir o alvo. Calcule

Bastões Mágicos

Um "bastão mágico" é qualquer tipo de cajado ou varinha com o poder de aumentar o alcance do operador quando ele lança uma mágica (consulte *Bastão*, pág. 481). Esses itens apresentam três benefícios importantes:

- Tocar um alvo com um bastão mágico permite que operador lance uma mágica sobre ele *sem sofrer* quaisquer penalidades de distância. Isso é muito útil em situações onde o operador tem que lançar uma mágica em um alvo que não consegue tocar (ex.: para lançar uma mágica de cura sobre um alvo que se encontra preso sob escombros).
- Apontar com um bastão reduz a distância entre o operador e o alvo pelo comprimento do bastão. Isso é importante para mágicas comuns, já que uma varinha de 1 metro elimina uma penalidade de distância de -1, enquanto um cajado de 2 metros elimina uma penalidade de -2! O operador pode apontar o item encantado na direção do alvo como parte do ritual para fazer uma mágica. Informe ao Mestre que o cajado está sendo apontado para o alvo quando *começar* a se concentrar. (Isso pode alertar um alvo desavisado.)
- Um bastão pode carregar mágicas de Toque. Isso dá mais alcance a essa classe de mágicas e permite que o operador atinja o alvo e apare golpes sem colocar as mãos em risco.

Um bastão mágico pode medir até dois metros. Uma varinha tem Alcance C, é muito leve para causar dano e utiliza a perícia Faca ou Adaga de Esgrima. Uma varinha longa ou cajado curto tem Alcance 1, funcionam como um cassetete em situações de combate e usa o NH em Espadas Curtas ou Terçado. Um cajado longo tem Alcance 2, funciona como um bastão em situações de combate e usa o NH em Bastão ou Espada de Duas Mãos. Na maioria dos cenários, um objeto comum pode ser encantado como um bastão mágico por $30, mas isso deve ser feito a partir de materiais que já foram vivos (coral, madeira, marfim, osso, etc.).

esse ataque como qualquer outro ataque à distância, levando em conta o tamanho do alvo, sua velocidade e distância. Uma mágica de Projétil viaja em linha reta — barreiras físicas a afetam da mesma maneira como afetariam qualquer arma de projétil.

Essas mágicas, mesmo quando lançadas com precisão, podem ser bloqueadas ou evitadas com uma esquiva, mas nunca aparadas. A *intensidade* do efeito de uma mágica de Projétil depende da energia investida nela. A maioria das mágicas de projétil provoca 1d ponto de dano por ponto de energia investido nela. A Resistência a Dano — natural ou com armadura — protege o alvo normalmente contra mágicas de Projétil que causam dano.

Dissipando Mágicas Sustentadas de Toque e Projétil

Às vezes é preciso dissipar *rapidamente* uma mágica de Toque ou de Projétil que está sendo sustentada sem ter que gastar um turno inteiro para fazer um ataque — como por exemplo, quando é preciso se concentrar em outra mágica. É possível fazer isso como uma ação livre em qualquer momento de seu turno. Basta declarar que o personagem está dissipando a mágica e ela vai evaporar sem afetar ninguém.

O operador também pode se livrar de uma mágica de projétil (mas *não* de uma mágica de Toque), "derrubando-a" ao chão. Isso também se classifica como uma ação livre. Essa atitude não causa dano ao personagem — a menos que o projétil seja explosivo — mas atinge qualquer coisa sobre a qual ele se encontra. Projéteis que causam dano por queimadura são muito bons para começar incêndios.

Mágicas de Bloqueio

Uma mágica de Bloqueio é lançada *instantaneamente* como uma defesa contra um ataque físico ou outra mágica. Ela é o equivalente mágico de aparar, bloqueio e esquiva (e geralmente é conta como uma dessas defesas; consulte a descrição da mágicas para maiores detalhes). O personagem pode fazer apenas *uma* mágica de bloqueio por turno, independente de seu nível de habilidade. Além disso, não é possível usar uma mágica de bloqueio contra um golpe fulminante.

As mágicas de Bloqueio interrompem *automaticamente* a concentração do operador. Ele perderá qualquer mágica que estiver preparando, exatamente como se tivesse fracassado em um teste de Vontade para resistir a uma distração. Se ele estiver sustentando (e não *criando*) uma mágica de Toque, ela não será afetada. Se estiver sustentando uma mágica de Projétil, não poderá aumentá-la, mas poderá guardá-la para um momento posterior.

As mágicas de Bloqueio *não* sofrem redução no custo de energia em função de um NH elevado.

Mágicas de Informação

Uma mágica de Informação é feita para obter informação sobre alguma coisa. Algumas exigem que o alvo seja tocado pelo operador, enquanto outras agem à distância; consulte *Modificadores de Longa Distância* para obter os modificadores de distância. As mágicas feitas para encontrar coisas sofrem uma penalidade de -1 por item "conhecido" semelhante que o operador decidir ignorar durante a busca. A maioria das mágicas de Informação também apresenta seus próprios modificadores especiais, por isso não se esqueça de ler a lista de mágicas com atenção.

Quando um mago faz uma mágica de informação, *é o Mestre quem deve fazer o teste — e em segredo*. No caso de um sucesso, ele dá ao operador a informação desejada (quanto melhor o resultado, melhor a informação). No caso de um fracasso, o Mestre deve informar que o operador não sente nada. No caso de uma falha crítica, o Mestre *mente* ao jogador. Independente do resultado, o operador sempre paga todo o custo de energia da mágica de Informação.

A maioria dessas mágicas só pode ser usada uma vez por dia por operador (ou grupo cerimonial). As mágicas de "Localização" são uma exceção a esta regra.

Exceto quando indicado o contrário, mágicas de Informação não têm duração. Elas proporcionam um momento de revelação e então se dissipam imediatamente; portanto, é impossível mantê-las.

Mágicas Resistíveis

Mágicas de todas as classes também podem ser "resistíveis". Uma mágica deste tipo só funciona automaticamente no caso de um sucesso decisivo. Se o operador conseguir apenas um sucesso normal, ele primeiro precisará vencer a resistência do alvo para que a mágica funcione.

O alvo sempre tem uma chance de resistir, *mesmo se estiver inconsciente*. Um alvo consciente percebe que alguma coisa está acontecendo e pode optar por não resistir. Pessoas inconscientes, ou que não estão familiarizadas com magia ou que estejam atentas à magia hostil, sempre tentam resistir.

Para que uma mágica Resistível surta efeito, primeiro é preciso obter sucesso em um teste de habilidade. Se a mágica tiver um único alvo (isto é, se não for uma mágica de Área), o operador sofre uma penalidade igual à Resistência à Magia (pág. 34) do alvo (se houver),

Modificadores de Longa Distância

Use os modificadores abaixo para mágicas de Informação que funcionam à longa distância, como por exemplo, as de "Localizar". Algumas outras características também usam essas penalidades de distância.

Distância	*Penalidade*
Até 200 m	0
750 m	-1
1,5 km	-2
4,5 km	-3
15 km	-4
45 km	-5
150 km	-6
450 km	-7
1.500 km	-8

Acrescente uma penalidade de -2 para cada fator adicional de 10.

5

mesmo que ele esteja disposto a cooperar. Se o operador fracassar no teste, a mágica falha e o alvo não percebe nada. Se ele obtiver sucesso, anote a margem de sucesso. Exemplo: Um resultado de 6 em um teste contra um NH 13 indica uma margem de sucesso de 7. Se o alvo for um ser *vivo* ou *inteligente*, aplique a Regra dos 16 (consulte *A Regra dos 16*, pág. 349). Se o alvo for uma mágica, este limite não se aplica.

Depois disso, o alvo pode fazer um teste de resistência. Um personagem normalmente tenta resistir com um atributo ou outra característica indicada na descrição da mágicas (normalmente HT ou Vontade). O Abascanto do alvo — se ele tiver — é somado à sua resistência. O valor de resistência da mágica utiliza o NH efetivo do operador quando ele a lançou.

Compare o resultado do teste de resistência do alvo com o teste de habilidade do operador como uma Disputa Rápida. Se o operador vencer, sua mágica afeta o alvo. Se ele perder ou empatar, a mágica não surte efeito, mas ele precisa pagar todo o custo de energia mesmo assim. Se o alvo estiver consciente, ele sente um desconforto físico ou mental (dependendo do atributo com que ele resistiu), mas nenhum outro efeito. O operador sempre sabe se sua mágica foi ou não resistida.

Mágicas de Área Resistíveis: Se uma mágica de Área puder ser resistida por alvos dentro da área, o operador deve fazer o teste de habilidade habitual da mágica e anotar sua margem de sucesso — no caso de sucesso. Todos na área atingida recebem um teste de resistência e aqueles com Resistência à Magia recebem o *dobro* do benefício usual. A mágica só afeta aqueles que tiveram um resultado inferior ao do operador.

Mágicas Especiais

Essas mágicas seguem as regras fornecidas em sua descrição.

LISTA DE MÁGICAS

Sistemas Alternativos de Magia

Este capítulo descreve o sistema "padrão" de Magia. Ele deve funcionar como descrito — ou com pequenas modificações — para os magos de cenários inspirados na literatura de fantasia tradicional. No entanto, algumas visões da magia exigem uma mudança radical. A seguir, fornecemos exemplos de duas variantes:

Magia Clerical

Para lidar com o poder de sacerdotes que usam magia, use o sistema oficial de magia como ponto de partida, mas considere a "Aptidão Mágica" como "Investidura de Poder" (pág. 67) e "mana" como "santidade". Os níveis de Santidade variam de "nula" (o templo de uma divindade adversária) a "muito alta" (na presença da divindade).

Os clérigos possuem Investidura de Poder em vez de Aptidão Mágica, e suas mágicas *não* têm pré-requisitos. Um sacerdote pode adquirir uma nova mágica simplesmente orando por ela, contanto que tenha pelo menos um ponto para gastar na mágica. Esse benefício é equilibrado pelo fato de que ele pode aprender *somente* as mágicas oferecidas por seu deus (decisão do Mestre) e também de que o deus pode alterar o resultado delas — ou suspender os poderes do sacerdote — por motivos que provavelmente nunca serão conhecidos.

Magia Ritualística

O uso da magia depende de uma única "perícia principal" (normalmente Magia Ritualística, pág. 208, ou Taumatologia, pág. 225). Cada escola de magia representa uma "perícia escolar" ou "trilha" IQ/Muito Difícil, com valor pré-definido igual ao NH na perícia principal -6. Essas perícias escolares têm as perícias principais como pré-requisitos e nunca podem excedê-las.

Magos ritualistas *podem* fazer mágicas com seu valor pré-definido. Cada mágica consiste numa técnica Difícil com NH pré-definido condicionado ao NH na perícia escolar respectiva. Para cada pré-requisito que a própria mágica *ou seus pré-requisitos* tiverem no sistema oficial, o valor pré-definido sofre uma penalidade cumulativa de -1 (ex.: uma mágica com um pré-requisito que *também* tem um pré-requisito sofre uma penalidade de -2 no NH na perícia escolar). Para aumentar o NH em uma mágica acima de seu valor pré-definido, o mago precisa ter pelo menos um ponto na perícia escolar, mas pode ignorar os pré-requisitos da mágica no sistema oficial. Mas lembre-se que o NH da mágica não pode exceder o NH na perícia escolar associada.

O NH em Aptidão Mágica é adicionado ao NH na perícia principal, nas perícias escolares e nas mágicas. Se as mágicas oficiais e ritualísticas coexistirem, a Aptidão Mágica e a Aptidão Mágica Ritualística são consideradas vantagens diferentes.

Todas as outras regras funcionam normalmente.

As 93 mágicas descritas a seguir foram selecionadas em função de sua utilidade para uma aventura inicial de fantasia ou de horror, mas não passam de uma amostra do que a magia é capaz — o livro *GURPS Magia* — a ser lançado — apresenta a descritas de centenas de novas mágicas!

A descrição de cada mágica contém:

O *Nome da Mágica e a Classe(s)* a que pertence. Um "(MD)" indica uma mágica IQ/Muito Difícil; do contrário, ela é IQ/Difícil.

Descrição do efeito e regras especiais. Se a mágica depende de algum objeto específico, assuma que ela o esgota, a menos que a descrição especifique o contrário.

Duração: O tempo de duração do efeito da mágica. Se puder ser mantida, ela dura por um período adicional igual ao original. Algumas mágicas têm efeitos instantâneos e, por isso, não há indicação de duração e ela não pode ser mantida.

Custo: A energia (PF ou PV) gasta para fazer a mágica. Se este for um *Custo Básico* ele indica o custo para cada metro de raio no caso de uma mágica de Área. Mágicas que podem ser mantidas também apresentam um custo de manutenção.

Tempo de Operação: Se nenhum tempo for indicado, a mágica exige um segundo de Concentração e é lançada no final do turno do operador.

Pré-requisitos: Aqui você encontra uma lista de outras mágicas que o operador precisa conhecer (gastar pelo menos um ponto na mágica) antes de estudar a mágica em questão, assim como qualquer Aptidão Mágica, IQ e/ou outras exigências.

Encantamentos

Essas mágicas permitem que os magos criem objetos encantados permanentes. Essa é tanto uma escola de magia quanto uma classe de mágicas. Uma vez que são utilizadas somente

para criar objetos, essas mágicas seguem as regras destinadas a artefatos no Capítulo 17 (consulte *Encantamentos*, pág. 480).

Mágicas da Água

Essas são mágicas para usar e controlar o elemento Água. Observe que essas mágicas não afetam a água contida num corpo humano (ou de qualquer criatura viva), a menos que isso seja especificado.

Localizar Água

Informação

Diz ao operador a direção, distância e natureza da fonte significativa de água mais próxima. Aplique os modificadores para longas distâncias (pág. 241). Qualquer fonte conhecida de água pode ser excluída se o operador mencioná-la especificamente antes de começar a mágica. Exige um galho no formato de uma forquilha. O teste de habilidade sofre uma penalidade de -3 se a forquilha não estiver disponível.

Custo: 2.

Purificar a Água

Especial

Permite ao operador remover todas as impurezas da água ao derramá-la por um arco ou anel (ou, numa emergência, seus próprios dedos) para dentro de uma vasilha. Só um teste é necessário, desde que o fluxo não seja interrompido.

Duração: A água purificada permanece assim, a menos que seja contaminada novamente.

Custo: 1 para cada 4 litros de água.

Tempo de Operação: Normalmente de 5 a 10 segundos para cada 4 litros de água — a menos que um arco e uma vasilha maior sejam usados.

Pré-requisito: Localizar Água.

Criar Água

Comum

Permite ao operador criar água pura a partir do nada. Essa água pode aparecer em diversas formas: dentro de uma vasilha, como um globo suspenso no ar (que cai imediatamente) ou na forma de uma névoa de gotículas (nessa forma, 4 litros de água podem apagar todo o fogo num raio de um metro). A água não pode ser criada no interior de um inimigo para afogá-lo.

Duração: A água criada é permanente.

Custo: 2 para cada 4 litros de água.

Pré-requisito: Purificar a Água.

Dissipar Água

Área

Provoca o desaparecimento de água (em qualquer forma), deixando para trás um vácuo e/ou grãos de impurezas secas. Esta mágica é boa para secar coisas, salvar uma vítima de afogamento, etc. (se houver mais água em volta, ela reflui para preencher o espaço vazio). Não pode ser usada como um ataque "desidratante" contra um inimigo.

Duração: Permanente.

Custo Básico: 3. Em águas profundas, a área tem apenas 2 metros de profundidade (ou altura).

Pré-requisito: Criar Água.

Respirar Água

Comum

Permite ao operador respirar água como se fosse ar. O alvo não perde a capacidade de respirar ar comum. Esta também é considerada uma mágica de Água.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisitos: Criar Ar e Dissipar Água (pág. 243).

Moldar Água

Comum

Permite ao operador esculpir a água (ou gelo, ou vapor) e até movê-la por ai. Depois de assumir a nova forma, a água se mantém sem que o operador precise se concentrar até que sua duração termine. Um corpo de água movimentado com esta mágica se move com Deslocamento 3.

Um muro de água criado para barrar ataques de fogo pode ser bastante útil. 80 litros de água são suficientes para criar um muro de 2 metros de altura e um metro de comprimento — capaz de barrar bolas de fogo e fogo comum.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 para cada 80 litros; o mesmo para manter.

Tempo de Operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Criar Água.

Nevoeiro

Área

Cria uma área de nevoeiro denso. Um nevoeiro de um metro de espessura já é capaz de bloquear a visão. Armas e projéteis em chamas perdem parte de seu poder no nevoeiro. Uma Bola de Fogo perde 1 ponto de dano para cada metro de nevoeiro que tiver que atravessar (ex.: uma Bola de Fogo de 3d que atravessar 5 metros de nevoeiro causará 3d-5 pontos de dano). As vítimas de uma Bola de Fogo Explosiva devem considerar cada metro de nevoeiro como *dois* metros de distância da explosão. Apesar disso, nenhuma quantidade de nevoeiro é capaz de extinguir um fogo.

Duração: 1 minuto.

Custo Básico: 2; metade desse valor para manter.

Pré-requisito: Moldar Água.

Arma Congelante

Comum

Faz com que qualquer arma se torne gélida. Isso não afeta sua utilização ou a arma em si, mas um ataque com ela causa +2 pontos de dano na maioria dos inimigos, se *superar a RD*. Multiplique esse bônus por qualquer tipo de Vulnerabilidade (pág. 161) ao gelo ou ao frio e adicione o resultado ao ferimento *final* causado pelo ataque. Exemplo: Um ataque gélido de "perfuração" recebe apenas um bônus de dano de +2, não de +4.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 1 para manter.

Tempo de Operação: 3 segundos.

Pré-requisito: Criar Água.

Mágicas do Ar

Essas mágicas estão relacionadas com o "elemento" mágico tradicional do ar. Exceto quando indicado o contrário, assuma que "ar" é qualquer ar respirável a uma pressão de uma atmosfera.

Purificar o Ar

Área

Remove todas as impurezas do ar em sua área de efeito. Ela é usada com frequência para neutralizar os efeitos de gases ou vapores venenosos. Observe que um aposento cheio de fumaça pode ser purificado com segurança uma parte de cada vez (mas vapores realmente mortais devem ser removidos de uma só vez, ou parte dele pode escapar).

Esta mágica é capaz também de transformar o ar viciado em ar puro e respirável. Se não for renovado, o ar contido em um raio de um metro é o bastante para uma pessoa em repouso durante 45 minutos. Esse tempo é reduzido no caso de mais de uma pessoa, ou uma pessoa fazendo exercícios árduos (a critério do Mestre).

Duração: Instantânea. A purificação é permanente.

Custo Básico: 1. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Criar Ar

Área

Produz ar onde ele não existe. Se feita em algum lugar onde existe ar, ela produz uma brisa que dura 5 segundos. Feita no vácuo, ela cria instantaneamente ar

respirável. Feita sob a terra, pedra ou outro material, ela preenche qualquer espaço vazio com ar, mas não quebra a pedra. Se feita sob a água, ela produz bolhas.

Duração: As brisas, bolhas, etc., duram 5 segundos. O ar criado é permanente.

Custo Básico: 1. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Pré-requisito: Purificar o Ar.

Moldar Ar

Comum

Permite ao operador criar movimentos de ar em uma área pequena. O operador precisa escolher um ponto inicial (calcule os redutores de distância até esse ponto). O vento começa lá e sopra numa corrente com um metro de largura, percorrendo uma distância de 5 vezes a energia aplicada na mágica e depois se dissipa. Se atingir uma alguém, a corrente pode projetar essa pessoa (consulte *Projeção*, pág. 378); a cada segundo, jogue 1d para cada 2 pontos de energia aplicados na mágica. Só considere isso como dano se ocorrer a projeção (pois a mágica *não* causa ferimentos).

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 10 (1 produz uma brisa suave; 4 um vento; 6 uma ventania; 8 ou mais um pé-de-vento violento); o mesmo para manter.

Pré-requisito: Criar Ar.

Eliminar Odor

Comum

Remove o odor do alvo e impossibilita que ele seja identificado pelo olfato. Todos os itens pertencentes ao alvo também são afetados. Esta mágica não altera nenhuma outra propriedade do alvo.

Duração: 1 hora.

Custo: 2; o mesmo para manter.

Pré-requisito: Purificar o Ar.

Previsão do Tempo

Informação

Permite ao operador prever o tempo com precisão para uma área determinada por um período de tempo definido. Essa previsão *não* leva em conta possíveis intervenções mágicas, nem prevê a ação de outros magos.

Custo: Duas vezes a o período em dias coberto pela previsão. Dobre o custo para uma área fora das proximidades (digamos, além do horizonte). Quadruplique o custo para uma área em outro continente. O tempo em outros planetas ou planos não pode ser previsto com esta mágica.

Tempo de Operação: 5 segundos por dia de previsão.

Pré-requisitos: No mínimo 4 mágicas de Ar.

Respirar Água

Comum

Relacionada entre as mágicas de Água, pág. 243.

Andar no Ar

Comum

Concede temporariamente ao alvo a vantagem Caminhar no Ar (pág. 47). Se o alvo cair por alguma razão (ex.: ferimento), a mágica cessa. Se ela for refeita imediatamente, o alvo cairá apenas durante 1 segundo (aproximadamente 5 m) e "aterrissará" no ar (sofrendo 1d ponto de dano) — a menos que alcance o chão antes. Será uma pena se ele estiver 3 m acima de um poço de lava!

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 2 para manter.

Pré-requisito: Moldar Ar.

Terra em Ar

Comum

Transforma terra ou pedra em ar — o que pode ser bastante útil para alguém preso sob a terra. Quanto mais energia o operador gastar, mais terra ele será capaz de transformar, mas sempre limitado a formatos regulares com uma dimensão máxima nunca maior que 4 vezes a dimensão mínima. Esta também é considerada uma mágica de Terra.

Duração: Permanente.

Custo: 1 para transformar 0,03 m^3 de terra/pedra em ar, criando ar suficiente para uma pessoa respirar durante 1 minuto. Para transformar grandes quantidades de terra ou pedra em ar de uma vez, o custo é de 5 por 0,03 m^3.

Tempo de operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Criar Ar e Moldar Terra (pág. 252).

Mau Cheiro

Área

Produz uma nuvem de gás amarelado e repulsivo que exala um odor desagradável semelhante ao do enxofre. Até que a mágica se dissipe, as pessoas que respirarem o ar da nuvem devem obter sucesso em um teste de HT ou sofrer 1d ponto de dano. Esse teste deve ser feito uma vez por minuto. As pessoas na área atingida começam a sufocar (consulte *Sufocamento*, pág. 437). A nuvem criada é pesada e descerá por inclinações se o solo não for plano. A taxa de dissipação depende do local em que a nuvem se encontra e da presença de vento. Em um local fechado, ela costuma durar até que a mágica acabe, mas, a céu aberto e em meio a uma ventania, pode durar apenas 10 segundos — talvez um pouco mais.

Duração: 5 minutos, exceto em regiões de vento.

Custo Básico: 1. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Pré-requisito: Purificar o Ar.

Relâmpago

Projétil

Permite ao operador lançar um raio a partir da ponta de seu dedo. O ataque tem 1/2D 50, Max 100, Prec 3. Considere qualquer armadura de metal como se tivesse uma RD 1 contra esta mágica. Se o alvo for ferido, ele precisa de um sucesso em um teste de HT, com uma penalidade de -1 para cada 2 PV perdidos, ou ficará atordoado. Depois disso, ele pode fazer um novo teste por turno para se recuperar. Contra equipamentos eletrônicos, considere que esse ataque tem o modificador de dano Sobretensão (consulte *Sobretensão*, pág. 108).

Um raio pode ter efeitos imprevisíveis em condutores de energia. Ele *não pode ser* lançado através de uma tela de metal, entre barras, de dentro de um automóvel, etc. Nesses casos, ele salta para o metal e se perde. No entanto, o Mestre pode, por exemplo, permitir que um mago dispare um relâmpago em direção a um piso de metal. Isso não vai eletrocutar todos sobre o piso, mas talvez provoque um choque, prejudicando a concentração e provocando dano leve (não mais que 1 ponto, provavelmente nenhum). O Mestre deve incentivar a criatividade no uso de raios até que ela se torne um inconveniente...

Custo: Qualquer valor até o nível de Aptidão Mágica do operador por segundo, durante três segundos. O raio provoca 1d-1 ponto de dano por queimadura para cada ponto de energia aplicado.

Tempo de Operação: 1 a 3 segundos (os dedos do operador soltam faíscas enquanto a mágica está sendo conjurada).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e no mínimo 6 outras mágicas de Ar.

Mágicas de Comunicação e Empatia

Essas mágicas proporcionam uma compreensão (ou a *ocultação*) de pensamentos e intenções. Se estiver procurando mágicas que manipulam emoções e lealdades, consulte *Mágicas de Controle da Mente* (pág. 245).

Percepção de Inimigos

Informação; Área

Diz ao operador se o alvo tem intenções hostis e qual o grau de hostilidade. Pode ser lançada sobre uma pessoa ou numa área. Se for lançada numa área, ela só revela que *alguém* é hostil, mas não *quem*.

Custo Básico: 1 (mínimo 2).

Percepção de Emoção

Comum

Permite ao operador saber que emoções o alvo está sentindo no momento. Ela funciona em qualquer ser vivo, mas não tem muita utilidade se não for lançada em uma criatura inteligente. Ela também revela a lealdade do alvo em relação ao operador (consulte *Lealdade dos Asseclas*, pág. 518).

Custo: 2.

Pré-requisito: Percepção de Inimigos.

Percepção de Veracidade

Informação; Resistível com Vontade

Diz se o alvo está mentindo ou não. Pode ser realizada de duas maneiras:

1. Para descobrir se o alvo disse *alguma* mentira nos últimos 5 minutos;
2. Para descobrir se a *última* coisa que o alvo disse era uma mentira.

A mágica também pode dar uma indicação da amplitude da mentira. Se o operador não estiver tocando o alvo, calcule a distância da mesma maneira que faria com uma mágica Comum.

Custo: 2.

Pré-requisito: Percepção de Emoção.

Leitura da Mente

Comum; Resistível com Vontade

Permite ao operador ler a mente do alvo. Funciona em qualquer ser vivo, mas não tem muita utilidade se não for lançada em uma criatura inteligente. Detecta apenas pensamentos superficiais (o que o alvo está pensando no momento). O alvo não sabe que sua mente está sendo lida, exceto no caso de uma falha crítica.

Modificadores: -2 se o operador não sabe a língua materna do alvo; -2 se o alvo for de uma raça diferente; -4 ou mais se o alvo for um alienígena.

Duração: 1 minuto.

Custo: 4 para fazer; 2 para manter.

Tempo de Operação: 10 segundos.

Pré-requisito: Percepção de Veracidade.

Ocultar Pensamentos

Comum

Esta mágica cria uma resistência contra qualquer tentativa de leitura da mente ou controle de pensamentos contra seu alvo. Essas tentativas devem *vencer* uma Disputa Rápida contra o resultado do teste desta mágica para afetá-lo. Mesmo que consiga superar esta mágica, o alvo ainda terá seu próprio teste de resistência (feito separadamente). Ocultar Pensamentos não afeta qualquer controle da mente anteriormente implementado.

Duração: 10 minutos.

Custo: 3 para fazer; 1 para manter.

Pré-requisito: Percepção de Veracidade.

Mágicas de Controle da Mente

Essas mágicas não têm qualquer efeito sobre alvos sem inteligência (IQ 0) ou livre arbítrio (em geral, isso indica a metacaracterística Autômato, pág. 263). Dessa forma, ela não funciona na maioria dos golens, robôs, zumbis, etc.

Tolice

Comum; Resistível com Vontade

Reduz em 1 ponto a IQ do alvo e as perícias baseadas em IQ (incluindo mágicas) para cada ponto de energia gasto na realização da mágica. O Mestre também pode exigir um teste de IQ para ver se o personagem é capaz de se lembrar de assuntos complexos enquanto estiver sob a influência desta mágica.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 5 para fazer; metade disso (arredondado para cima) para manter.

Pré-requisito: IQ 12+.

Esquecimento

Comum; Resistível com Vontade ou perícia

Faz o alvo esquecer um fato, perícia ou mágica temporariamente. A perícia ou mágica não pode ser utilizada enquanto o Esquecimento estiver em efeito. Se, por exemplo, uma mágica esquecida for um pré-requisito para outras mágicas, estas ainda podem ser feitas, mas sofrem uma penalidade de -2.

Duração: 1 hora.

Custo: 3 para fazer; 3 para manter.

Tempo de Operação: 10 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Tolice.

Torpor

Comum; Resistível com HT

O alvo age e aparenta estar normal, mas não é capaz de perceber o que está acontecendo à sua volta e não se lembrará disso depois. Um guarda entorpecido fica em pé quieto enquanto um ladrão passa por ele. Qualquer ferimento ou um sucesso no teste para resistir a mágica fazem com que o alvo saia do entorpecimento e volte ao estado de alerta.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3 para fazer; 2 para manter.

Tempo de Operação: 2 segundos.

Pré-requisitos: Tolice.

Torpor Coletivo

Área; Resistível com HT

O mesmo efeito da mágica anterior, mas sobre uma área.

Duração: 1 minuto.

Custo Básico: 2 para fazer; 1 para manter. Raio mínimo de 2 metros.

Tempo de Operação: 1 segundo para cada ponto de energia aplicado.

Pré-requisitos: Torpor e IQ 13+.

Sono

Comum; Resistível com HT

O alvo adormece. Se estiver em pé, ele cai e a queda *não* o acorda. Ele pode ser acordado por um golpe, barulho alto, etc., mas ficará mentalmente atordoado (consulte *Efeitos do Atordoamento*, pág. 420). A mágica Despertar (pág. 247) acorda o alvo imediatamente. Se o alvo não for acordado, ele dormirá por cerca de oito horas e então despertará normalmente.

Custo: 4.

Tempo de Operação: 3 segundos.

Pré-requisitos: Torpor.

Sono Coletivo

Área; Resistível com HT

O mesmo efeito da mágica anterior, mas sobre uma área.

Custo Básico: 3. Raio mínimo de 2 metros.

Tempo de Operação: 1 segundo para cada ponto de energia aplicado.

Pré-requisitos: Sono e IQ 13+.

Comando

Bloqueio; Resistível com Vontade

Permite ao operador dar um comando *imediato* ao alvo (uma palavra e um gesto ou, no máximo, duas palavras), que deve obedecer. Se o alvo não puder obedecer ao comando imediatamente ou no próximo turno, a mágica não surte efeito. Alguns exemplos são:

"Solte!" — o alvo solta o que estiver em suas mãos.

"Veja!" — o alvo olha na direção indicada pelo operador.

"Espere!" — o alvo realiza a manobra Aguardar no próximo turno.

Custo: 2.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2 e Esquecimento.

Mágicas de Controle do Corpo

Estas mágicas afetam diretamente o corpo. Exceto quando indicado o contrário, elas afetam apenas seres *vivos*.

Coceira

Comum; Resistível com HT

Faz o alvo coçar desesperadamente uma região do corpo escolhida pelo operador. O alvo sofre uma penalidade de -2 em DX até que passe um turno inteiro se coçando (ou mais, se houver uma armadura ou outro revestimento atrapalhando). Ela só é capaz de afetar um indivíduo por vez.

Duração: Até que o alvo passe um turno inteiro se coçando.

Custo: 2. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Espasmo

Comum; Resistível com HT

Esta mágica pode ser direcionada a qualquer músculo *voluntário* do alvo. Quando dirigida à mão, ela faz com que o alvo derrube qualquer coisa que esteja segurando (normalmente uma arma). Se o alvo estiver realizando uma mágica extensa que requer gestos, ele precisa obter um sucesso em um teste de Destreza ou terá que começar tudo de novo. Operadores engenhosos certamente encontrarão outros usos para esta mágica.

Duração: Instantânea.

Custo: 2. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Pré-requisito: Coceira.

Dor

Comum; Resistível com HT

O alvo sente uma dor agonizante. Ele precisa de um sucesso em um teste de Vontade para não gritar. Se estiver em uma situação difícil (escalando uma montanha, por exemplo), ele também precisa fazer um teste de DX para evitar um desastre. A DX e todas as perícias com base em DX do alvo sofrem uma penalidade de -3 durante o próximo turno. Se estiver realizando uma mágica que requer gestos, o alvo precisa obter um sucesso em um teste de Vontade ou terá que começar tudo de novo. A Hipoalgia concede um bônus de +3 nos testes de Vontade e DX; a Hiperalgia impõe uma penalidade de -4.

Duração: 1 segundo.

Custo: 2. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Pré-requisito: Espasmo.

Inabilidade

Comum; Resistível com HT

Para cada ponto de energia aplicado nesta mágica, o alvo sofre uma penalidade de -1 na DX e nas perícias com base na DX.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 5 para fazer; metade desse valor (arredondado para cima) para manter.

Pré-requisito: Espasmo.

Estorvar

Comum; Resistível com HT

Para cada ponto de energia aplicado nesta mágica, o alvo sofre uma penalidade de -1 em seus valores de Deslocamento e Esquiva. Esta mágica também é considerada uma mágica de Movimentação.

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 a 4 para lançar; o mesmo para manter.

Pré-requisitos: Inabilidade *ou* Apressar (pág. 247).

Pés Plantados

Comum; Resistível com ST

Os pés do indivíduo ficam plantados no lugar. Para se libertar, ele pode tentar, *a cada turno*, um novo teste de resistência com uma penalidade de -5 contra o teste de habilidade original da mágica. Enquanto a mágica estiver surtindo efeito, a habilidade do alvo com qualquer arma (exceto armas de combate à distância) sofre uma penalidade de -2 e sua Esquiva é reduzida pela metade (arredondado para baixo).

Duração: 1 minuto ou até que o alvo consiga se libertar.

Custo: 3. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Pré-requisito: Estorvar.

Paralisar Membros

Toque; Resistível com HT

O operador precisa tocar um dos *membros* do alvo para acionar esta mágica (ataques em outros locais não surtem efeito). Uma armadura não oferece qualquer proteção. O teste para resistir se dá no momento do contato. Se o operador vencer, o membro do alvo fica paralisado e é considerado incapacitado por um minuto.

Duração: 1 minuto.

Custo: 3. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e no mínimo 5 outras mágicas de Controle do Corpo, incluindo Dor.

Atrofiar Membro

Toque; Resistível com HT

O operador precisa tocar um dos *membros* do alvo para acionar esta mágica. Uma armadura não oferece qualquer proteção. O teste para resistir se dá no momento do contato. Se o operador vencer, o membro do alvo fica atrofiado imediatamente e é considerado incapacitado. O alvo também sofre 1d ponto de dano.

Duração: Permanente, a menos que o membro seja curado com magia.

Custo: 5.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Paralisar Membros.

Toque Mortal

Toque

O operador precisa tocar o alvo para acionar esta mágica. O local atingido é irrelevante. O alvo sofre 1d ponto de dano para cada ponto de energia aplicado na mágica. Uma armadura não oferece qualquer proteção. Esta mágica *não* afeta mortos-vivos.

Custo: 1 a 3.

Pré-requisito: Atrofiar Membro.

Mágicas de Cura

Qualquer pessoa tentando curar a *si mesma* sofre uma penalidade igual ao dano que acumulou. Ex.: Um mago que acumulou uma perda de 4 PV sofre uma penalidade de -4 em todas as tentativas de fazer mágicas de Cura em si mesmo.

Uma falha *crítica* com uma mágica de Cura sempre surte algum efeito negativo sobre o paciente (agravando a lesão, criando um novo ferimento ou algo semelhante).

Conceder Energia

Comum

Devolve os Pontos de Fadiga perdidos pelo alvo, acarretando em uma perda de energia pelo operador. Ela não é capaz de elevar os PF do alvo a um nível maior que o original.

Custo: Qualquer valor: a energia gasta pelo operador vai para o paciente na forma de PF restaurados. Exemplo: se o operador gasta 5 pontos de energia, o paciente recupera 5 PF perdidos. O custo de energia não é reduzido por um NH elevado.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 *ou* Empatia (pág. 57).

Conceder Vitalidade

Comum

Restaura *temporariamente* os Pontos de Vida perdidos do alvo, a um custo de energia para o operador. Não é capaz de elevar os PV do alvo a um valor maior que o máximo. Levando em consideração que os PV restaurados somem depois de uma hora e a mágica não pode ser mantida, Conceder Vitalidade funciona apenas como um quebra-galho.

Duração: 1 hora.

Custo: Qualquer valor: a energia aplicada pelo operador vai para o paciente na forma de PV restaurados. Exemplo: se o operador gasta 5 pontos de energia, o paciente recupera 5 PV perdidos. O custo de energia não é reduzido por um NH elevado. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.

Pré-requisito: Conceder Energia.

Recuperar Energia

Especial

Permite ao operador descansar e recuperar PF mais rapidamente que o normal, drenando energia da mana ambiente. Uma pessoa normal recupera 1 PF a cada 10 minutos. Um mago com um NH maior ou igual a 15 nesta mágica recupera 1 PF a cada 5 minutos. Se tiver um NH maior ou igual a 20, ele recupera 1 PF a cada 2 minutos. Não há melhoria depois desse nível. Observe que esta mágica só funciona no próprio operador; ela não restaura PF de outros.

O mago deve descansar com tranquilidade, não sendo necessário nenhum outro ritual ou teste. Enquanto descansa, o mago é capaz de manter mágicas comuns, mas não mágicas que exigem concentração.

Esta mágica não funciona em áreas com intensidade de mana baixa ou nula.

Custo: Nenhum.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Conceder Energia.

Despertar

Área

Devolve o alvo ao estado consciente e alerta. Esse efeito anula imediatamente os efeitos do atordoamento. Se o alvo estiver muito fatigado (com menos de 1/3 de seus PF), esta mágica o deixa alerta por uma hora, mas lhe *custa* 1 PF. Ela não surte efeito em pessoas com 0 ou menos PF. Alvos adormecidos ou inconscientes podem fazer um teste de HT para despertar, com um bônus igual à margem de sucesso do operador. O alvo sofre uma penalidade de -3 se estava inconsciente devido a algum ferimento, ou de -6 se estava drogado.

Custo Básico: 1.

Pré-requisito: Conceder Vitalidade.

Cura Superficial

Comum

Restaura até 3 PV ao alvo. Esta mágica não elimina doenças ou envenenamento, mas cura o dano causado por eles.

Esta mágica se torna arriscada se usada pelo mesmo operador mais de uma vez por dia sobre o mesmo alvo. Nesses casos, o operador sofre uma penalidade de -3 na primeira repetição, -6 na segunda e assim por diante.

Se o operador tiver um NH maior ou igual a 15 em Medicina, uma falha crítica é considerada um fracasso comum — exceto se ele estiver tentando usar a mágica mais de uma vez, no mesmo dia, no mesmo alvo.

Custo: 1 a 3. O alvo recupera esse mesmo valor em PV.

Pré-requisito: Conceder Vitalidade.

Cura Profunda (MD)

Comum

Restaura até 8 PV ao alvo. Esta mágica não elimina doenças ou envenenamento, mas cura o dano causado por eles.

Em todos os aspectos, essa mágica funciona exatamente como Cura Superficial: incluindo a penalidade pelo uso repetido e a amenização da falha crítica para personagens com Medicina NH 15+.

As penalidades por uso repetido se acumulam *separadamente* para Cura Superficial e Cura Profunda. Por exemplo, um operador pode usar as mágicas Cura Superficial e Cura Profunda sobre o mesmo paciente num mesmo dia, sem nenhuma penalidade.

Custo: 1 a 4. O alvo recupera o dobro desse valor em PV.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Cura Superficial.

Cura Superior (MD)

Comum

Restaura *todos* os PV perdidos pelo alvo. Esta mágica não elimina doença ou envenenamento e nem regenera membros aleijados ou partes decepadas, mas recupera os PV perdidos em qualquer uma dessas circunstâncias.

Um único paciente só pode se beneficiar desta mágica *uma vez por dia*, independente do operador.

Se o operador tiver um NH maior ou igual a 15 em Medicina, um fracasso crítica é considerada uma falha comum.

Custo: 20. Uma tentativa por dia por alvo.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 3 e Cura Profunda.

Mágicas de Deslocamento

Essas mágicas manipulam fisicamente o alvo ou afetam sua capacidade de deslocamento.

Apressar

Comum

Aumenta os valores de Deslocamento e Esquiva do alvo em até 3 pontos.

Duração: 1 minuto.

Custo: 2 para fazer e 1 para manter para *cada ponto* acrescentado ao Deslocamento e Esquiva do alvo.

Tempo de Operação: 2 segundos.

5

Estorvar

Comum; Resistível com HT

Relacionada como mágica de Controle do Corpo (pág. 246).

Acelerar (MD)

Comum

Aumenta *muito* a velocidade do alvo. Na verdade, ele adquire um nível de Padrão de Tempo Alterado (pág. 75) pela duração da mágica.

Duração: 10 segundos.
Custo: 5. Não pode ser mantida; precisa ser refeita. No *final* da mágica, o *alvo* também perde 5 PF (a menos que o operador seja o próprio alvo).
Tempo de Operação: 3 segundos.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, IQ 12+ e Apressar.

Aporte

Comum; Resistível com Vontade

Permite ao operador mover objetos materiais sem tocá-los. Esta mágica levita os objetos com um Deslocamento 1, uma velocidade insuficiente para causar dano. Alvos vivos podem resistir à mágica com sua Vontade.

Duração: 1 minuto.
Custo: 1 para um objetivo de até meio quilo; 2 para um objetivo de até 5 kg; 3 para um objetivo de até 25 kg; 4 para um objetivo de até 100 kg; e mais 4 para cada 50 kg adicionais. Mesmo custo para manter.
Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Chave-Mestra

Comum; Resistível com Tranca Mágica

Abre fechaduras por magia. Travas Mágicas tem direito a um teste para resistir à Chave-Mestra. Quaisquer modificadores relacionados à dificuldade para abrir a fechadura que seriam aplicados à perícia Arrombamento também se aplicam a esta mágica.

Duração: Depois de aberta, a fechadura permanece assim até que seja fechada novamente.
Custo: 3. Não pode ser mantida.
Tempo de Operação: 10 segundos.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Aporte.

Desviar Projétil

Bloqueio

Desvia *um* projétil que está prestes a atingir o alvo, incluindo qualquer mágica de projétil. Conta como uma manobra Aparar em situações de combate. Se o operador não for o alvo, aplique os mesmos modificadores de distância que afetam uma mágica Comum. Ataques desviados ainda podem atingir alvos atrás do alvo.

Custo: 1.
Pré-requisito: Aporte.

Mágicas do Fogo

Essas são mágicas para uso e controle do elemento Fogo. Se o volume das chamas for importante, assuma que as chamas criadas ou manipuladas por mágicas do Fogo alcançam 2 m de altura. Para maiores informações sobre como incendiar coisas, consulte *Fogo* (pág. 429).

Atear Fogo

Comum

Produz um ponto de calor que pode acender um objeto *pronto* para ser inflamável. Ela funciona melhor com papel e tecidos e não afeta objetos que não queimariam com um fogo comum. Em especial, ela *não* ateia fogo em um ser vivo. Depois de aceso, o fogo queima normalmente.

Duração: 1 segundo.
Custo: Depende da quantidade de calor desejada. O custo para manter o fogo é igual ao custo para iniciá-lo.

1 ponto — para criar um efeito igual ao de um palito de fósforo: capaz de acender uma vela, cachimbo ou pavio em um segundo.
2 pontos — para um efeito igual ao de uma tocha: capaz de acender papel ou tecido em um segundo. Roupas comuns, em uso, levam 4 segundos.
3 pontos — para um efeito igual ao de um maçarico: capaz de acender madeira seca ou roupas em uso em um segundo, couro em dois e madeira densa em seis.
4 pontos — para um efeito igual ao do fósforo ou magnésio se queimando: capaz de acender carvão em um segundo e madeira densa em dois.

Criar Fogo

Área

Incendeia a área de efeito sem a necessidade de combustível (no ar, produz uma esfera de chamas que cai para o chão). Esse fogo é real, e pode provocar a combustão de objetos inflamáveis que tocar. Esta mágica não pode ser lançada em rochas, inimigos, etc.

Duração: 1 minuto.
Custo Básico: 2; metade do custo para manter. Não há necessidade de manutenção para os incêndios causados pela mágica.
Pré-requisito: Atear Fogo.

Moldar Fogo

Área

Permite ao operador controlar o formato das chamas. Cada mudança de forma exige um segundo de concentração. Depois de moldada, sem manutenção, a chama se mantém naquela forma até a mágica terminar. *Mover* uma chama exige concentração constante. A velocidade máxima é de 5 m/s e o movimento é realizado no turno do operador. O fogo natural não se move para um lugar que ele não pode queimar, mas uma chama produzida com Criar Fogo não precisa de combustível e pode se mover.

A chama criada mantém seu volume. No entanto, se o fogo for "espalhado" por uma área duas vezes do tamanho da original, ele provoca apenas metade do dano; se espalhar-se por uma área três vezes maior que a original, causa 1/3 do dano e assim por diante.

Duração: 1 minuto.
Custo Básico: 2; metade para manter.
Pré-requisito: Atear Fogo.

Desviar Energia

Bloqueio

Desvia *um* ataque de energia que esteja prestes a acertar o alvo, incluindo ataques com armas de feixe ou com uma Bola de Fogo ou Relâmpago. Conta como uma manobra Aparar em situações de combate. Se o operador não for o alvo, aplique os modificadores de distância como faria com uma mágica Comum. Ataques desviados ainda podem atingir alvos que se encontram *atrás* do alvo.

Custo: 1.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Moldar Fogo.

Extinguir Fogo

Área

Apaga qualquer fogo comum ou mágico que houver dentro da área de efeito. Não afeta aço derretido, lava, plasma, etc.

Duração: Depois de apagado, o fogo permanece apagado.
Custo Básico: 3.
Pré-requisito: Atear Fogo.

Calor

Comum

Esta mágica aumenta a temperatura de um objeto. Ela não necessariamente produz fogo, embora a maioria das coisas queime se for aquecido o bastante. O calor se irradia normalmente (tenha as informações abaixo como uma orientação; não tente transformar a mágica em um problema de física).

Um mago que deseja fazer uso intensivo desta mágica deve se armar com uma lista de pontos de fusão de diversos materiais. Contudo, a mágica pode ter seus inconvenientes. Se o personagem estiver na cadeia, ele poderia derreter as grades para fugir — contudo, o calor irradiado provavelmente o assaria antes.

Duração: 1 minuto. Cada minuto aumenta a temperatura do alvo em 10 °C. A maior temperatura que pode ser atingida com esta mágica equivale a 1.500 °C.

Custo: 1 para um objeto do tamanho de um punho, 2 para um objeto de até 0,75 m³ (mais 2 para cada 0,75 m³ de um objeto maior). A mudança de temperatura pode ser dobrada para 20 °C por minuto pelo dobro do custo original, triplicada para 30 °C por minuto pelo triplo do custo original e assim por diante. Um aquecimento mais *lento* tem os mesmos custos. A manutenção da mágica tem o mesmo custo que criá-la.
Tempo de Operação: 1 minuto.
Pré-requisitos: Criar Fogo e Moldar Fogo.

Frio

Comum

O inverso da mágica anterior. Pode reduzir a temperatura de qualquer objeto até o zero absoluto (-273,15 °C) (se ela for mantida tempo suficiente).

Duração, Custo e Tempo de Operação: Igual a Calor. Cada minuto diminui 10 °C na temperatura do alvo.
Pré-requisito: Calor.

Resistência ao Frio

Comum

O alvo (pessoa, criatura ou objeto) e qualquer coisa que ele esteja carregando se tornam imunes aos efeitos do frio e ao congelamento (mas não a avalanches, lanças de gelo mágicas, etc.).

Duração: 1 minuto.
Custo: 2 para fazer; 1 para manter. O custo é dobrado se o alvo tiver que resistir a um frio de -40 °C ou pior; o custo é triplicado se o alvo tiver que resistir a temperaturas próximas do zero absoluto (-273,15 °C).
Pré-requisito: Calor.

Resistência ao Fogo

Comum

O alvo (pessoa, criatura ou objeto) e qualquer coisa que ele esteja carregando se tornam imunes aos efeitos do calor e do fogo (mas não à eletricidade).

Duração: 1 minuto.
Custo: 2 para fazer; 1 para manter. O custo é dobrado se o alvo tiver que resistir à explosão de uma fornalha ou erupção de um vulcão; o custo é triplicado se o alvo tiver que resistir ao calor de uma estrela, bomba nuclear, etc. Contra mágicas do Fogo destinadas ao combate, é necessário apenas o primeiro nível de proteção.
Pré-requisito: Extinguir Fogo e Frio.

Bola de Fogo

Projétil

Permite ao operador atirar uma bola de fogo com a mão. O ataque tem 1/2D 25, Max 50, Prec 1. Quando atinge alguma coisa, a Bola de Fogo desaparece numa labareda de chamas. Esta mágica normalmente incendeia materiais inflamáveis.

Custo: Qualquer valor até o nível de Aptidão Mágica do operador por segundo, durante 3 segundos. A bola de fogo causa 1d ponto de dano por queimadura para cada ponto de energia aplicado.
Tempo de Operação: 1 a 3 segundos.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, Criar Fogo e Moldar Fogo.

Bola de Fogo Explosiva

Projétil

Cria uma bola de fogo que afeta o alvo e tudo que estiver próximo dele. O ataque tem 1/2D 25, Max 50, Prec 1. Ela pode ser lançada em uma parede, no chão, etc., (com um bônus de +4 para acertar o alvo) para pegar alvos dentro da explosão. O alvo e qualquer coisa a até um metro dele sofrem o dano total. Quem estiver mais longe sofre o mesmo dano dividido por 3 vezes a distância em metros até o ponto da explosão (arredondado para baixo).

Custo: Qualquer valor até o *dobro* do nível de Aptidão Mágica do operador por segundo, durante 3 segundos. A bola de fogo causa 1d ponto de dano por queimadura para cada 2 pontos *inteiros* de energia.
Tempo de Operação: 1 a 3 segundos.
Pré-requisito: Bola de Fogo.

Mágicas de Luz e Trevas

Essas mágicas não afetam apenas a luz visível, mas também os raios infravermelhos e ultravioletas. As mágicas que fornecem iluminação permitem que personagens dotados de Infravisão e Ultravisão enxerguem, enquanto as mágicas que bloqueiam a visão comum, também bloqueiam esses sentidos.

Luz

Comum

Produz uma luz fraca, como a chama de uma vela. Ela fica parada, a menos que operador se concentre para deslocá-la; nesse caso, ela se desloca a 5m/s.

Duração: 1 minuto.
Custo: 1 para fazer; 1 para manter.

Luz Contínua

Comum

Quando feita sobre um objeto pequeno (tamanho de um punho ou meio quilo) ou sobre uma parte pequena de um objeto maior, esta mágica faz com que o objeto brilhe com uma luz branca.

Duração: Variável. Jogue 2 dados para obter a duração em dias. *Não* conta como uma mágica "ativa" do operador.
Custo: 2 para um brilho tênue; 4 para o brilho do fogo; 6 para um brilho tão intenso que chega a causar dor a quem está próximo.
Pré-requisito: Luz.

Trevas

Área

Envolve a área de efeito na mais absoluta escuridão. Uma pessoa dentro da área pode enxergar normalmente o que está fora dela, mas não o que está no *interior* dela; as pessoas que estão fora da área não conseguem ver nada a não ser escuridão. Portanto, os ataques feitos para fora da zona de escuridão não sofrem penalidades, mas ataques feitos para dentro da escuridão sofrem; consulte *Visibilidade* (pág. 394) para consultar as regras de combate.

5

A vantagem Visão no Escuro permite que a pessoa enxergue através da escuridão, mas o mesmo não ocorre com Visão Noturna e Infravisão.

Duração: 1 minuto.
Custo Básico: 2 para fazer; 1 para manter.
Pré-requisito: Luz Contínua.

Nublar

Comum

Deixa o alvo mais difícil de ser enxergado e, portanto, mais difícil de atingir com um ataque. Cada ponto de energia aplicado subtrai 1 ponto do NH efetivo de qualquer ataque feito contra o alvo (máximo 5).

Duração: 1 minuto.
Custo: 1 a 5 para fazer; o mesmo para manter.
Tempo de Operação: 2 segundos.
Pré-requisito: Trevas.

Mágicas de Necromancia

Essas mágicas lidam com a morte propriamente dita, com mortos e com espíritos. Elas afetam cadáveres e espíritos de *todas* as raças, exceto quando indicado o contrário na descrição da raça.

Visão da Morte

Comum

O alvo tem um pressentimento claro sobre sua própria morte. Isso pode indicar uma visão do futuro ou uma visão falsa sobre um futuro possível, mas sempre será assustador. O alvo fica mentalmente atordoado até obter um sucesso num teste de IQ para se recuperar dos efeitos da mágica. A Visão da Morte também pode ser *útil* para o alvo, pois é capaz de indicar um possível risco de vida.

Duração: 1 segundo.
Custo: 2.
Tempo de Operação: 3 segundos.
Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Percepção de Espíritos

Informação; Área

Informa ao operador se existem fantasmas, espíritos, mortos-vivos ou entidades sobrenaturais semelhantes dentro da área de efeito. Um bom resultado no teste fornece uma impressão geral do tipo de criatura presente. No momento da conjuração, o operador pode limitar a mágica a um tipo específico de entidade ou excluí-lo.

Custo Básico: 1/2.
Pré-requisito: Visão da Morte.

Convocar Espíritos

Informação; Resistível com a Vontade do espírito

Permite que o operador se comunique com o espírito de alguém. O alvo resiste com uma penalidade de -5 se era um amigo do operador. Se o operador obtiver sucesso, o alvo responde a uma pergunta da melhor forma possível, como se ainda estivesse vivo, e mais uma pergunta a cada minuto que permanecer na presença do operador.

Se fracassar, ele não pode convocar o espírito novamente por um ano. Uma falha crítica indica que o operador convocou um espírito maligno, que irá mentir deliberadamente.

Modificadores: -5 se o operador não souber o nome completo do alvo; -1 se o alvo estiver morto há mais de uma semana; -2 se há mais de um mês; -3 se há mais de um ano; -4 se há mais de 10 anos; -5 se há mais de 50 anos; -6 se há mais de 500 anos.

Duração: 1 minuto.
Custo: 20 para fazer; 10 para manter. Reduza esses custos pela metade se a mágica for lançada no local da morte *ou* sobre o cadáver da pessoa que está sendo contatada.
Tempo de Operação: 5 minutos.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Visão da Morte.

Zumbi

Comum

O alvo dessa mágica precisa ser um cadáver relativamente inteiro. A condição do corpo determina o resultado: um cadáver recente produz um zumbi, um esqueleto se torna animado e um corpo velho e seco produz uma múmia. O cadáver reanimado se torna um servo morto-vivo do operador. Seus atributos se baseiam no corpo original, assim como as vantagens *físicas* e perícias baseadas em DX. A criatura não tem "alma", características mentais, perícias baseadas em IQ ou memórias de seu tempo em vida. O Mestre determina as habilidades exatas da criatura, conforme for apropriado para a campanha.

Duração: O zumbi permanece reanimado até ser destruído.
Custo: 8; multiplique por 1 + MT para criaturas maiores que um humano.
Tempo de Operação: 1 minuto.
Pré-requisitos: Convocar Espíritos e Conceder Vitalidade.

Espantar Zumbi

Área

Causa 1d de ferimento em qualquer criatura na área de efeito que foi reanimada com a mágica Zumbi; a RD não oferece qualquer tipo de proteção. Além disso, jogue 1 dado para cada zumbi. Com um resultado de 1, a criatura se espanta e fugir do operador.

Duração: Um morto-vivo espantado evita o operador durante um dia.
Custo Básico: 2. Não pode ser mantida; precisa ser refeita.
Tempo de Operação: 4 segundos.
Pré-requisito: Zumbi (esta mágica é comum entre pessoas que possuem Investidura de Poder).

Convocar Demônio

Especial

Esta é a versão de Convocação Planar (pág. 251) para atrair demônios; consulte a descrição dessa outra mágica para maiores detalhes. Se o operador não conseguir controlar a criatura, o demônio *sempre* atacará! Se conseguir, o

operador pode dar um comando ao ser abissal, que o executará ao *pé da letra* e fará de tudo para distorcer o *espírito* da ordem para desgosto de seu Mestre. Ele também tentará algumas travessuras, a menos que seja especificamente instruído a não fazê-lo.

Duração: Até que o demônio termine a tarefa, ou uma hora, o que for menor.

Custo: 1 ponto para cada 10 pontos de personagem do demônio convocado. O custo de energia mínimo é 20 (embora isso não signifique que sempre uma criatura de 200 pontos será convocada). Personagens tentados a convocar demônios poderosos devem lembrar que esses seres normalmente possuem níveis de Vontade elevados e o significado disso em suas tentativas de exercer controle sobre eles.

Tempo de Operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos uma mágica de 10 escolas de magia diferentes.

Expulsar

Especial; Resistível com Vontade

Esta mágica envia um visitante extradimensional (ex.: um demônio) de volta ao seu plano de origem. Ela só pode ser feita se o operador estiver em sua dimensão de origem. Em um plano estranho, o operador não poderia usar esta mágica para se transportar de volta para casa, mas um ser nativo teria esse poder. Esta mágica não funciona em criaturas que já se encontrem em sua dimensão de origem.

Decida a tentativa de Expulsão com uma Disputa Rápida entre o NH em Expulsar do operador e a Vontade do alvo. Se o operador vencer, o alvo retorna imediatamente ao seu plano de origem e não pode sair dele por um mês. Todo que ele trouxe de seu plano de origem (ex.: armas) volta com ele, enquanto outras coisas que ele estiver carregando, (ex.: vítimas agonizantes) ficam para trás.

Observe que algumas criaturas poderosas são resistentes ou até mesmo imunes a esta mágica.

Modificadores: +4 se o operador conhecer o "nome verdadeiro" da criatura; -5 se o operador não souber o plano de origem do alvo — mais uma penalidade adicional de -1 se ele *acreditar* que sabe o plano de origem do alvo, mas estiver errado.

Custo: 1 ponto para cada 10 pontos de personagem do total de pontos do alvo. O operador *não* sabe com antecedência quanta energia a mágica gasta e pode ficar inconsciente ou até mesmo se ferir ao conjurar Expulsar.

Tempo de Operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos uma mágica de 10 escolas de magia diferentes.

Mágicas de Portal

Essas mágicas manipulam o tempo, o espaço e as dimensões.

Convocação Planar

Especial

Convoca uma criatura, como um demônio ou Coisas Que O Homem Não Deveria Saber Que Existem, de outro plano de existência. O Mestre determina as tendências e habilidades desse ser. Cada plano exige uma mágica de Convocação Planar diferente. Algumas entidades excepcionalmente poderosas podem exigir mágicas exclusivas.

Quando a criatura aparecer, o operador deve tentar *controlá-la* imediatamente. Considere isso como uma Disputa Rápida entre o NH em Convocação Planar do operador e a Vontade da entidade. O operador recebe um bônus de +4 se conhecer o "nome verdadeiro" da criatura.

Se vencer, o operador pode dar uma ordem à criatura, que *deve* ser cumprida. Ao completar essa tarefa — ou depois de uma hora — a entidade desaparece. No entanto, algumas entidades mais poderosas são capazes de permanecer no local pelo tempo que desejarem...

Se o operador empatar ou perder, a criatura não reagirá bem. Um ser "maligno" pode cometer atos de violência ou vandalismo, enquanto que um ser "bondoso" provavelmente desaparecerá num acesso de ira, possivelmente reclamando com os deuses sobre o operador. Criaturas selvagens ou caóticas normalmente seguem em uma onda de roubo e travessuras. Criaturas completamente estranhas podem reagir de modo perturbador e imprevisível.

Duração: Normalmente, até que a tarefa seja realizada ou por uma hora, o que acontecer primeiro.

Custo: 1 ponto para cada 10 pontos de personagem da entidade convocada. O custo de energia mínimo é 20 (embora isso não signifique que sempre uma criatura de 200 pontos será convocada). O Mestre estabelece em segredo as capacidades de todas as criaturas convocadas.

Tempo de Operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e pelo menos uma mágica de 10 escolas de magia diferentes.

Viagem Planar (MD)

Especial

Esta mágica transporta o operador a um determinado plano de existência, incluindo tudo que ele estiver carregando (até o nível de carga Pesado). Cada plano exige uma mágica Viagem Planar diferente. Essa é uma viagem só de ida. Para voltar, o operador precisa conhecer a magia a Viagem Planar para seu mundo de origem ou fazer com que um mago de outro plano use a magia Expulsar (pág. 251) contra ele.

Esta mágica não confere ao operador nenhuma imunidade especial contra o que o cerca. Para visitar com segurança um plano cuja atmosfera é composta por vácuo, chamas, etc., o operador deve aprender as mágicas de proteção necessárias.

Duração: Permanente.

Custo: 20.

Tempo de Operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Convocação Planar para o mesmo plano.

Mágicas de Proteção e Aviso

Escudo

Comum

Convoca um escudo mágico composto de energia mágica que se move para proteger o alvo de ataques *frontais*. O Bônus de Defesa concedido por esta mágica é cumulativo com o bônus de um escudo de verdade, mas *não* permite que um alvo sem um escudo faça um bloqueio.

Duração: 1 minuto.

Custo: Duas vezes o Bônus de Defesa concedido ao alvo, até um BD máximo de 4 (custo 8); metade desse valor para manter.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 2.

Armadura

Comum

Aumenta a Resistência a Dano de um alvo vivo. A RD concedida por esta mágica é considerada como a RD de uma armadura e se soma a ela.

Duração: 1 minuto.

Custo: Duas vezes a Resistência a Dano concedida ao alvo, até uma RD máxima de 5 (custo 10); metade desse valor para manter.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e Escudo.

Tranca Mágica

Comum; Resistível com Chave-Mestra

Tranca uma porta através de magia. A fechadura não se abre até que a mágica seja removida (tanto Contramágica quanto Chave-Mestra são capazes de fazer isso) ou a porta destruída.

Duração: 6 horas.
Custo: 3 para fazer; 2 para manter.
Tempo de Operação: 4 segundos.
Pré-requisito: Aptidão Mágica.

Mágicas de Reconhecimento

Essas mágicas fornecem informação. Sua duração é "instantânea" exceto quando especificado o contrário. Isso significa que o operador recebe um lampejo de informação, mas não uma imagem permanente.

Detecção de Magia

Comum

Permite ao operador descobrir se um objeto é encantado. Um segundo sucesso também indica se a mágica é temporária ou permanente. Um sucesso decisivo em qualquer uma das tentativas permite a identificação completa da mágica, como se o operador tivesse feito a mágica Analisar Mágica.

Custo: 2.
Tempo de Operação: 5 segundos.
Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Aura

Informação

Revela para o operador uma auréola brilhante, ou "aura", em torno do alvo. Essa aura dá ao operador uma ideia geral da personalidade do alvo (quanto melhor o resultado do teste, melhor essa percepção). A aura também revela se o alvo é um mago e, em caso afirmativo, seu nível de poder; ela revela se o alvo está possuído ou sendo controlado de alguma maneira; ou se está tomado por alguma emoção muito forte. Um sucesso decisivo permite detectar características mágicas secretas, como licantropia, vampirismo e longevidade sobrenatural.

Todos os seres vivos têm uma aura; objetos inanimados não. Um zumbi pode ser detectado por sua aura tênue e assombroso. Um vampiro conserva a aura que tinha em vida. Ilusões e seres criados *não* têm aura, logo, se executada com sucesso, esta mágica também é capaz de diferenciá-los das pessoas reais.

Custo: 3 (para *qualquer* tamanho de alvo).
Pré-requisito: Detecção de Magia.

Localizador

Informação

Sintoniza o operador a um indivíduo ou objeto manufaturado que ele esteja procurando. Um sucesso no teste concede ao operador uma ideia do paradeiro do objeto — ou o conduz até ele, se estiver a até 1,5 km.

Para localizar uma pessoa, o operador deve saber o nome dela ou conhecê-la bem o bastante para visualizá-la. Por exemplo, ele não e capaz de usar esta mágica para localizar "o assassino" se não souber quem ele é; mas se souber, a mágica o encontrará.

Modificadores: Todos os de longa distância (pág. 241). O operador precisa de algum objeto relacionado ao alvo (ex.: peça de roupa da pessoa perdida) no momento em que a mágica for feita; caso contrário, ele sofre uma penalidade de -5. Ele também recebe um bônus de +1 se já teve contato ou está familiarizado com o objeto procurado.

Custo: 3. Uma tentativa por semana.
Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1, IQ 12+ e pelo menos duas mágicas do tipo Localizar (ex.: Localizar Terra, Localizar Água).

Rastrear

Comum

Pode ser feita sobre qualquer pessoa, animal ou objeto. Enquanto a mágica for mantida, o operador saberá onde está o alvo se ele se concentrar durante um segundo. O alvo precisa estar na presença do operador no momento em que a mágica é feita pela primeira vez; caso contrário, o operador primeiro precisa de um sucesso com a mágica Localizador. Sempre que o alvo não estiver na presença do operador, aplique todos os modificadores de longa distância (pág. 241).

Duração: 1 hora.
Custo: 3 para fazer; 1 para manter. Uma tentativa por dia.
Tempo de Operação: 1 minuto.
Pré-requisito: Localizador.

Identificar Mágica

Informação

Revela ao operador as mágicas que acabaram de ser feitas (nos últimos 5 segundos), ou estão sendo feitas, *contra* ou *pelo* alvo. Não é possível identificar as mágicas existentes em um objeto encantado permanentemente. Uma única utilização é suficiente para identificar *todas* as mágicas feitas contra ou pelo alvo. No entanto, se alguma dessas mágicas for totalmente desconhecida para o operador (ou seja, se ele nunca ouviu falar dela), o Mestre deve fornecer apenas uma descrição vaga (ex.: "Algum tipo de proteção física"). Via de regra, os magos conhecem todas as mágicas apresentadas neste livro (a não ser que o Mestre decida que algumas são secretas), mas nenhuma mágica criada pelo próprio Mestre ou jogadores.

Custo: 2.
Pré-requisito: Detecção de Magia.

Analisar Mágica

Informação; Resistível com mágicas de ocultação

Informa ao operador exatamente quais mágicas estão afetando o alvo. Se houver mais que uma, a analise identifica a que precisou de menos energia e diz ao operador que existem outras. Analisar Mágica pode ser feita novamente para identificar a próxima mágica e assim por diante. Quando confrontado com uma mágica que nunca ouvir falar, o operador só recebe informações limitadas — como em Identificar Mágica, vista anteriormente.

Custo: 8.
Tempo de Operação: 1 hora.
Pré-requisito: Identificar Mágica.

Mágicas da Terra

Essas mágicas estão relacionadas com o elemento Terra. Elas não afetam rocha ou metal, a menos que a descrição diga o contrário.

Localizar Terra

Informação

Diz ao operador a *direção* e *distância aproximadas* da fonte significativa de terra, rocha ou metal mais próxima. Aplique os modificadores para longas distâncias (pág. 241). Qualquer fonte conhecida desse material pode ser excluída se o operador mencioná-la especificamente antes de começar a mágica.

Custo: 3.
Tempo de Operação: 10 segundos.

Moldar Terra

Comum

Permite ao operador mover a terra e dar a ela qualquer forma. Se a forma for estável (ex.: uma colina), ela se mantém depois de ser moldada. Uma forma instável (ex.: uma coluna ou

parede) se mantém apenas pela duração da mágica (nenhuma concentração especial é exigida) e depois desmorona.

Um pedaço de terra *movido* com esta mágica viaja com um Deslocamento de 2. Ela não causa dano, a não ser que se amontoe sobre uma pessoa imóvel e a enterre. Se a terra for movida para cima de uma pessoa a fim de enterrá-la — ou for removida debaixo dela, a fim de criar um buraco — essa pessoa pode se deslocar normalmente em seu próximo turno para escapar. Ela só será enterrada se não fizer isso.

Uma pessoa enterrada por esta mágica pode tentar cavar uma saída através da terra fofa. Ela pode fazer um teste de ST com uma penalidade de -4 por turno. O Mestre pode dificultar essa jogada se o personagem estiver enterrado sob mais de 1,5 m3 de terra. A vítima pode prender o fôlego (consulte *Prender o Fôlego*, pág. 355), mas corre o risco de morrer sufocada (consulte *Sufocamento*, pág. 437).

Duração: 1 minuto.

Custo: 1 por 0,75 m^3 de terra moldado (mínimo 2); metade desse valor (arredondado para cima) para manter.

Pré-requisito: Localizar Terra.

Terra para Pedra

Comum

Transforma um objeto de terra ou argila em rocha dura (mas não pedra preciosa).

Duração: Permanente.

Custo: 3 por 0,75 m^3 (mínimo 3).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 1 e Moldar Terra.

Terra em Ar

Comum

Relacionada como mágica do Ar (pág. 244).

Criar Terra

Comum

Permite ao operador criar terra sólida e boa onde antes não havia nada. Essa terra deve ser criada em contato com o chão (não flutuando no ar ou boiando no oceano).

Duração: Permanente.

Custo: 2 por 0,75 m^3 para criar terra do nada (mínimo 2) ou 1 por 0,75 m³3 para solidificar lama, transformando-a em terra (mínimo 1).

Pré-requisito: Terra para Pedra.

Carne para Pedra

Comum; Resistível com HT

"Petrifica" um ser vivo (e todo seu equipamento), transformando-o em pedra. Esta mágica deve afetar o alvo *inteiro*.

Duração: Permanente, a menos que seja revertida por Pedra para Carne.

Custo: 10.

Tempo de Operação: 2 segundos.

Pré-requisito: Terra para Pedra.

A maioria das mágicas pode ser aprendida por qualquer um — mas em alguns cenários, somente magos podem usá-las.

Pedra para Terra

Comum

Transforma qualquer tipo de pedra (incluindo pedras preciosas) em terra. Deve ser usada em uma pedra ou bloco inteiro, nunca em uma parte.

Duração: Permanente.

Custo: 6 por 0,75 m^3 (mínimo 6).

Pré-requisitos: Terra para Pedra *ou* 4 mágicas de Terra.

Pedra para Carne

Comum

Reverte os efeitos de Carne para Pedra e devolve a vítima à vida (atordoada). Não pode ser utilizada para animar uma estátua que nunca teve vida.

Duração: Permanente.

Custo: 10.

Tempo de Operação: 5 segundos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2, Carne para Pedra e Pedra para Terra.

Soterramento

Comum; Resistível com HT

A terra engole o alvo instantaneamente. Ele fica desacordado e preso dentro de uma pequena câmara esférica a 150 metros abaixo da terra até que consiga escapar por um túnel ou ser resgatado pela mágica reversa. Um mago que lançar Soterramento sobre *si mesmo* pode decidir ficar acordado, mas essa não é uma decisão muito sábia, a menos que ele também saiba transformar Terra em Ar.

Duração: Permanente, a menos que seja revertida.

Custo: 10 (6 para *reverter* um soterramento).

Pré-requisitos: Aptidão Mágica 2 e 5 mágicas de Terra.

METAMÁGICAS

Essas mágicas estão relacionadas com a estrutura da própria magia. Trata-se de mágicas que lidam ou afetam outras mágicas.

Contramágica

Comum; Resistível com a mágica alvo

Esta mágica anula qualquer mágica que esteja ativa. Ela não é capaz de cancelar mágicas que causam uma mudança *permanente* no mundo (ex.: Extinguir Fogo, Carne para Pedra ou Zumbi) nem de afetar objetos permanentemente encantados, mas *consegue* cancelar mágicas conjuradas por objetos encantados. O "alvo" da Contramágica pode ser tanto o alvo da mágica a ser cancelada quanto a pessoa que a conjurou.

Para cancelar uma mágica, o operador precisa conhecê-la. Ele deve fazer um teste usando seu *menor* NH entre Contramágica e a mágica que está tentando cancelar e precisa vencer uma Disputa Rápida contra a mágica alvo para anulá-la. É possível lançar várias Contramágicas para cancelar uma mágica de Área por partes.

Custo: Metade do custo da mágica cancelada, *sem* considerar a redução de custo referente a um NH elevado.

Tempo de Operação: 5 segundos.

Pré-requisito: Aptidão Mágica 1.

Anular Mágica

Área; Resistível com a mágica alvo

Esta mágica, se bem-sucedida, anula outras mágicas dentro de uma mesma área. Ela não tem efeito sobre objetos encantados, apenas contra mágicas. Cada mágica resiste à anulação separadamente. Anular Mágica *não* é seletiva. O operador precisa conhecer a(s) mágica(s) que está sendo anulada. Para anular uma mágica específica sem afetar outras, utilize Contramágica.

Duração: A mágica anulada é perdida para sempre.

Custo Básico: 3.

Tempo de Operação: 1 segundo para cada ponto de energia aplicado.

Pré-requisitos: Contramágica e 12 outras mágicas (de qualquer tipo).

Capítulo Seis
Psiquismo

As regras descritas neste capítulo se referem aos personagens dotados de poderes psíquicos em mundos onde isso é uma realidade. Se não estiver criando um personagem psi, você pode ignorar este capítulo.

O "Psiquismo" (ou "poderes psíquicos") abrange as habilidades paranormais da mente, como a telepatia e a PES. Eles podem ser resultado de mutações ou um dom possuído por alguns indivíduos raros; poderes comuns a toda uma civilização, raça ou grupo; ou até resultado de experimentos.

O Mestre é quem decide se o psiquismo existe em um determinado cenário e quem é passível de ter poderes psíquicos. Se estes poderes forem raros, o Mestre tem liberdade para exigir algum Antecedente Incomum (pág. 39).

Poderes, Habilidades e Talentos

Os seis poderes psíquicos básicos são: Antipsi, PES, Cura Psíquica, Psicocinese (PC), Telepatia e Teleporte. Em alguns cenários, podem existir outros tipos. Cada um desses poderes é definido por três elementos:

- Um conjunto de vantagens que representa as diferentes maneiras como um poder se manifesta.
- Uma limitação especial, chamada de *modificador de poder*, que quando aplicada a uma determinada vantagem, a transforma em uma *habilidade psíquica* abrangida pelo poder.
- Um *Talento* que facilita a utilização de todas as habilidades psíquicas abrangidas pelo poder.

Um personagem possui um determinado poder se tiver pelo menos uma das habilidades psíquicas contidas nele. É possível gastar pontos de personagem para acrescentar novas habilidades psíquicas a qualquer poder que ele já possua, mas não é possível comprar habilidades psíquicas associadas a *novos* poderes sem a permissão do Mestre.

Se tiver um determinado poder psíquico, o personagem pode começar com o Talento psíquico associado a ele. Ele também pode gastar pontos de personagem para aprimorar esse Talento.

O personagem também pode começar com um Talento e sem *nenhuma* habilidade psíquica. Nesse caso, ele será um indivíduo "latente", ou seja, terá um potencial psíquico, mas não poderes. Ele poderá gastar pontos de personagem adquiridos para comprar as habilidades psíquicas relacionadas ao poder para o qual tem o Talento.

Por último, também é possível comprar as habilidades psíquicas para o personagem como vantagens potenciais (v. *Vantagens Potenciais*, pág. 33). Nesse caso, elas funcionam como se tivessem as limitações Apenas Inconsciente (pág. 111) e Incontrolável (pág. 113) até serem completamente pagas.

Modificador de Poder

Todas as habilidades psíquicas têm uma limitação especial chamada "modificador de poder". Cada poder psíquico tem seu próprio modificador, que geralmente vale -10%. Uma vantagem com um modificador de poder se torna parte do poder selecionado e está sujeita às restrições descritas no parágrafo Usando Habilidades Psíquicas (pág. 255). Trata-se

Glossário de Terminologia Psíquica

Antipsi: O poder para interferir em outros poderes psíquicos. Também utilizado para descrever um psi que tem este poder.

Cigarra: Uma pessoa com poderes antipsi que não consegue controlá-los. Também chamado de "bloqueador".

Cura Psíquica: A habilidade para curar ferimentos e doenças com a força da mente.

Latente: Uma pessoa com Talento psíquico, mas nenhuma habilidade psíquica propriamente dita. Os psis cujas habilidades têm a limitação Apenas Inconsciente podem *parecer* latentes.

PES: Percepção Extrasensorial. O poder de ver, ouvir ou saber coisas que não podem ser detectadas com os cinco sentidos.

PC: Psicocinese. O poder mental de afetar a matéria.

Psi: Abreviação de Psiquismo (termo genérico usado para designar os poderes mentais incomuns). Serve também para indicar qualquer pessoa dotada de poderes psíquicos.

Psiquismo: Termo relacionado aos poderes psíquicos.

Talento: Uma vantagem que facilita a utilização de todas as habilidades psíquicas de um determinado tipo.

Telepata: Um psi capaz de ler ou influenciar a mente de outras pessoas.

Telepatia: O poder da comunicação e do controle mental.

Teleporte: O poder de transportar instantaneamente objetos pelo espaço, tempo ou dimensões.

Sensitivo: Uma pessoa com PES.

de uma limitação porque converte uma habilidade que só poderia ser obstruída por contramedidas específicas em outra que é suscetível à interferência de qualquer coisa que afeta especificamente esse poder ou todos os poderes psíquicos.

Talentos Psíquicos

Cada poder está associado a um Talento psíquico, como por exemplo, o Talento para Telepatia. O Talento representa a habilidade natural ou adquirida de controlar o poder psíquico. Um personagem pode ter um Talento sem habilidades psíquicas (ou seja, latente) ou habilidades psíquicas sem ter o Talento (ele tem o poder bruto, mas pouca capacidade para usá-lo).

Um Talento concede um bônus a qualquer teste para ativar um poder psíquico; ex.: Talento para Telepatia 2 concede um bônus de +2 no uso de todas as habilidade telepáticas. Isso costuma modificar os testes de IQ, Vontade e Percepção.

A maioria dos Talentos custa 5 pontos/nível. Não é permitido comprar mais que quatro níveis em um determinado Talento sem a permissão do Mestre.

Efeitos Psicolaterais

Assim como as outras vantagens, as habilidades psíquicas podem ter ampliações e limitações (v. págs. 101-116). Por definição, todas as habilidades psíquicas têm um modificador de poder. O Mestre pode determinar que algumas limitações são intrínsecas à maneira como o psiquismo funciona na campanha. Nesse caso, elas serão obrigatórias. Contudo, um psi também pode personalizar suas habilidades com limitações adicionais. As limitações: Apenas em Emergência, Apenas Inconsciente, Custa Fadiga, Efeito Incômodo, Inconstante e Incontrolável são limitações comuns na ficção (principalmente para crianças e adolescentes!).

Se você quiser que seu personagem comece com *várias* habilidades psíquicas, considere a compra de limitações rigorosas, como Apenas em Emergência, Apenas Inconsciente e Inconstante. Dessa forma é possível comprar as habilidades do personagem por um custo baixo, mas ele não terá como usá-las com eficiência e talvez nem perceba que as tem. Posteriormente, ele pode recomprar as limitações e comprar Talentos para melhorar suas habilidades.

Se uma habilidade psíquica estiver dividida em níveis, é permitido comprar alguns níveis com limitações e outros sem, contanto que todos tenham o modificador de poder. Por exemplo, o psi pode ter 5 níveis de Telecinese sem qualquer limitação e mais 20 níveis com as limitações Inconsciente e Incontrolável.

É possível usar pontos de personagem adquiridos para "recomprar" qualquer limitação que, na opinião do Mestre, possa ser eliminada com a prática; ex.: Incontrolável ou Inconstante. No entanto, *não* é permitido recomprar um modificador de poder ou qualquer limitação que o Mestre considere fundamental à maneira como o psiquismo funciona na campanha.

Ganhando Novas Habilidades Psíquicas

É possível usar pontos de personagem adquiridos para acrescentar ampliações às habilidades psíquicas do personagem ou para comprar níveis maiores de habilidades que estão disponíveis em vários níveis. Também é possível comprar novos Talentos associados a poderes que o personagem já possui. Por último, se o personagem já tem um Talento ou poder psíquico, ele pode comprar novas habilidades *relacionadas a esse poder.*

No entanto, como acontece com a maioria das vantagens, as habilidades psíquicas são inatas. Em circunstâncias normais, não é permitido acrescentar habilidades a poderes que o personagem não possui. Dito isso, o Mestre pode permitir que o personagem ganhe novos poderes por meio de experiências perigosas de superciência, por intervenção divina, etc.

Usando Habilidades Psíquicas

Uma habilidade psíquica é uma vantagem com um modificador. Ela funciona exatamente como a forma comum da vantagem, com algumas exceções.

Uma pessoa com a vantagem Resistente ao Psiquismo (v. *Resistente*, pág. 85) recebe um bônus em todos os testes para resistir a habilidades psíquicas, quer seja o alvo ou esteja por acaso na área de efeito. Essa vantagem não surte efeito nas habilidades que não permitem um teste de resistência.

As vantagens Neutralizar (pág. 73) e Estática Psíquica (pág. 59) interferem nas habilidades psíquicas. Essas características podem fazer parte do poder Antipsi ou ter outras origens.

Outras vantagens, tecnologias, etc., que afetam especificamente o psiquismo de forma geral ou um poder em particular também podem incapacitar um psi. Por exemplo, em cenários de ficção científica, são comuns os escudos mentais tecnológicos que afetam apenas a telepatia.

Poderes Psíquicos

A seguir, apresentamos seis poderes psíquicos. As habilidades indicadas para cada um deles são apenas diretrizes. O Mestre tem liberdade para modificar essas listas ou permitir que os próprios jogadores o façam.

Antipsi

Esse é o poder de *interferir* com outros tipos de uso do psiquismo. Alguns pesquisadores psíquicos consideram que manifestações inconscientes e *incontroláveis* deste poder podem ser comuns... e por esse motivo, muitos psi passam despercebidos. Um personagem com esse poder provavelmente não acredita no psiquismo, pois são raras as manifestações que acontecem perto dele. Os psis tendem a evitar antipsis (chamados de "bloqueadores" ou "cigarras").

Não existe o Talento Antipsi, pois a maioria dessas habilidades funciona de maneira passiva.

Habilidades Antipsi

As vantagens a seguir também podem ser habilidades de Antipsi: Estática Psíquica (pág. 59); Neutralizar (pág. 73); Obscurecer (pág. 74) *vs.* Para-Radar ou qualquer tipo de Detecção psíquica; e Resistente ao Psiquismo (pág. 85).

Modificador de Poder: Nenhum, já que as habilidades Antipsi não podem ser bloqueadas!

Cura Psíquica

Esta é a habilidade para curar ferimentos e doenças e, mais frequentemente, canalizar energia psíquica "positiva" para garantir o próprio bem-estar, assim como o de outras pessoas. Um curandeiro espiritual pode ter esta habilidade, mesmo que *acredite* estar canalizando poder divino.

Talento para Cura Psíquica

5 pontos/nível

O personagem tem um talento natural para a Cura Psíquica e recebe um bônus de +1 por nível quando usar qualquer habilidade deste tipo. O personagem pode usar seus pontos de personagem adquiridos para comprar novas habilidades de Cura Psíquica, mesmo que não tenha sido criado com elas.

Habilidades de Cura Psíquica

As vantagens a seguir também podem ser habilidades de Cura Psíquica: Controle do Metabolismo (pág. 50); Cura (pág. 51); Detectar (pág. 53), para doenças, envenenamento, etc.; Regeneração (pág. 82); Resistente (pág. 85) contra a maioria dos efeitos físicos nocivos; e Restaurar Membros (pág. 85).

Modificador de Poder: Cura Psíquica. A vantagem é uma habilidade psíquica relacionada ao poder Cura Psíquica. Qualquer coisa que bloquear a Cura Psíquica, faz o mesmo com a vantagem; por outro lado, ela pode se beneficiar do Talento para Cura Psíquica. -10%.

Psiquismo e Magia

Muitos resultados idênticos podem ser alcançados pelas duas disciplinas indistintamente, como a cura de ferimentos, por exemplo. No entanto, as técnicas *são* diferentes. Uma mágica que detecta magia não revela um efeito psíquico e uma droga que neutraliza poderes psíquicos também não é capaz de afetar um mago. Os poderes psíquicos provêm de vantagens únicas que podem ser muito potentes, mesmo se forem utilizadas por personagens que não têm Talento. Já a Magia se baseia no aprendizado de perícias individuais (mágicas).

Seja como for, os efeitos puramente físicos ou mentais das duas disciplinas *podem* interagir ou até se anular. Quando um pirocinético acende um fogo, esse fogo é igual a qualquer outro fogo e as mágicas de água podem apagá-lo normalmente. Da mesma forma, quando um mago realiza uma Leitura da Mente (pág. 245), um Escudo Mental telepático pode resistir a ela.

E Qual o Melhor?

A magia é capaz de produzir uma gama mais ampla de efeitos e tem um custo em pontos inferior, e um mago comum em geral sabe muito mais mágicas que um psi típico conhece habilidades psíquicas. Então, a Magia é melhor? Não exatamente. A magia consome muita energia e tempo. A maior parte das habilidades psíquicas, assim como as demais vantagens, normalmente exige pouca ou nenhuma concentração. Os poderes psíquicos não exigem rituais e não dependem do nível de mana, o que permite que o psi aja mesmo quando estiver amarrado e amordaçado ou atuando numa área sem mana. Por último, as duas disciplinas têm seus pontos fortes e fracos e qualquer indivíduo que conseguir dominar o psiquismo *e* a magia será um sujeito formidável!

A Magia é melhor? Não exatamente. As duas disciplinas têm seus pontos fortes e fracos e qualquer indivíduo que conseguir dominar o psiquismo e a magia será um sujeito formidável!

PES

A Percepção Extrasensorial (PES) abrange as várias habilidades de "sexto sentido" — esses são os tipos mais comumente relatados de fenômenos psíquicos.

O Mestre deve fazer todos os testes de habilidade de PES em segredo. Quanto melhor o resultado, mais precisa e útil é a informação obtida. No caso de um fracasso, o Mestre deve dizer "Você não descobriu nada", mas se um teste de Psicometria ou Precognição fracassar por uma margem de 5 ou mais, ele deve *mentir*.

Talento para PES

5 pontos/nível

O personagem tem um talento natural para a PES e recebe um bônus de +1 por nível quando usar qualquer habilidade de PES. O personagem pode usar seus pontos de personagem adquiridos para comprar novas habilidades de PES, mesmo que não tenha sido criado com elas.

Habilidades de PES

As vantagens a seguir também podem ser habilidades de PES: Canalização (pág. 47); Clarisenciência (pág. 47); Detectar (pág. 53), para psis, atividade psíquica, etc.; Médium (pág. 69); Memória Racial (pág. 69); Noção do Perigo (pág. 73); Oráculo (pág. 74); Para-Radar (v. *Sentido de Monitoramento*, pág. 87); Precognição (pág. 80); Psicometria (pág. 81); Ver o Invisível (pág. 96); e Visão Penetrante (pág. 98).

Modificador de Poder: PES. A vantagem é uma habilidade psíquica relacionada ao poder PES. Qualquer coisa que bloquear a PES, faz o mesmo com a vantagem; por outro lado, ela pode se beneficiar do Talento para PES. -10%.

Psicocinese (PC)

Este é poder da mente sobre a matéria e se manifesta geralmente por meio da *telecinese*: a habilidade de deslocar objetos com a força da mente. Muitos parapsicólogos relacionam a PC ao fenômeno poltergeist, com a levitação e com a criação de fogo (pirocinese). A PC também pode estar relacionada a crianças ou adolescentes perturbados — para os quais é comum a limitação Incontrolável.

Talento para PC

5 pontos/nível

O personagem tem um talento natural para a PC e recebe um bônus de +1 por nível quando usar qualquer habilidade deste tipo(*inclusive* nos testes de DX para as habilidades de PC). O personagem pode usar seus pontos de personagem adquiridos para comprar novas habilidades de PC, mesmo que não tenha sido criado com elas.

Habilidades de PC

As vantagens a seguir também podem ser habilidades de PC: Ataque Inato (pág. 42); Caminhar no Ar (pág. 47); Caminhar sobre Líquidos (pág. 47); Controle Térmico (pág.

Exemplo de Poderes Psíquicos

Danielle é uma psicocinética. Ela é capaz de levitar e criar uma chama pirocinética. Ela compra habilidades de PC como Ataque Inato por Queimadura 4d (Pirocinética, -10%) [18] e Voo (Psicocinético, -10%) [36]. Ela também tem Talento para PC 2 [10]. Isso concede a ela um bônus de +2 nas tentativas de acertar o alvo com seu Ataque Inato e nos testes de Voo.

Dai Blackthorn é sensitivo *e* capaz de se teleportar, conforme mencionamos no Capítulo 2 (v. pág. 12). Sua PES assume a forma de Noção do Perigo (PES, -10%) [14]. Ele compra seu teleporte na forma de Dobra (Teleporte Psíquico, -10%; Limite de Alcance, 10 metros, -50%) [40]. Ele não tem Talentos... ainda, mas posteriormente pode usar os pontos de personagem adquiridos para comprar o Talento para PES ou Teleporte.

50); Deslocamento Ampliado (Ar, Água) (pág. 52); Resistência a Dano (pág. 83), com a ampliação Campo de Força; Retenção (pág. 85); Sentido de Vibração (pág. 88); Super Salto (pág. 90); Telecinese (pág. 92); e Voo (pág. 99).

Modificador de Poder: Psicocinético. A vantagem é uma habilidade psíquica relacionada com o poder PC. Qualquer coisa que bloqueia a PC, faz o mesmo com a vantagem; por outro lado, ela pode se beneficiar do Talento para PC. -10%.

Telepatia

A Telepatia é o poder de comunicação e controle mental. Na maioria dos cenários, ela funciona apenas com seres vivos e inteligentes, como humanos ou animais. Se por alguma razão, o personagem tentar utilizá-la com uma gravação, um boneco, etc., ela fracassa automaticamente.

Na maioria das situações que envolvem a telepatia, a distância é muito variável. Telepatas são capazes de enviar sinais para o outro lado do mundo ou até mesmo pelo espaço sideral. A ligação emocional entre o emissor e o receptor é muito mais importante que a distância.

Talento para Telepatia

5 pontos/nível

O personagem tem um talento natural para a Telepatia e recebe um bônus de +1 por nível quando usar qualquer habilidade deste tipo. O personagem pode usar seus pontos de personagem adquiridos para comprar novas habilidades de Telepatia, mesmo que não tenha sido criado com elas.

Habilidades de Telepatia

As vantagens a seguir também podem ser habilidades de Telepatia: Controle da Mente (pág. 49); Diapsiquia (v. Telecomunicação, pág. 93); Elo Mental (pág. 57); Empatia (pág. 57); Empatia com Animais (pág. 57); Escudo Mental (pág. 59); Falar com Animais (pág. 60); Invisibilidade (pág. 67); Leitura da Mente (pág. 68); Possessão (pág. 78); Sonda Mental (pág. 89); Terror (pág. 94); Vínculo Especial (pág. 97);

Uma Atribulação (pág. 44) ou Ataque Inato (pág. 42) também podem ser considerados se a habilidade tiver a ampliação Imprecação (pág. 106) *e* só causar fadiga, atordoamento, incapacitação, uma desvantagem mental temporária ou um redutor em DX, IQ ou Vontade.

Modificador de Poder: Telepático. A vantagem é uma habilidade psíquica relacionada com o poder Telepatia. Qualquer coisa que bloqueia a Telepatia, faz o mesmo com a vantagem (particularmente o Escudo Mental) por outro lado, ela pode se beneficiar do Talento para Telepatia. -10%.

Teleporte

Este é o poder de se deslocar mentalmente — ou outras coisas — através do espaço, do tempo ou das dimensões, sem percorrer a distância entre os pontos de partida e de chegada.

Talento para Teleporte

5 pontos/nível

O personagem tem um talento natural para o Teleporte e recebe um bônus de +1 por nível quando usar qualquer habilidade deste tipo. O personagem pode usar seus pontos de personagem adquiridos para comprar novas habilidades de Teleporte, mesmo que não tenha sido criado com elas.

Habilidades de Teleporte

As vantagens a seguir também podem ser habilidades de Teleporte: Arrebatador (pág. 41); Dobra (pág. 54); e Saltador (pág. 86).

Modificador de Poder: Teleporte Psíquico. A vantagem é uma habilidade psíquica relacionada com o poder Teleporte. Qualquer coisa que bloqueia o Teleporte, faz o mesmo com a vantagem; por outro lado, ela pode se beneficiar do Talento para Teleporte. -10%.

6

Outros Poderes

O Mestre tem liberdade para criar novos poderes psíquicos. Para isso, basta dar um nome ao poder, listar as vantagens relacionadas a ele e atribuir um Talento e um modificador de poder.

Este procedimento também serve para os poderes *não*-psíquicos; consulte algumas ideias na seção *A Origem das Vantagens* (pág. 33). O Talento deve custar 5 pontos/nível, exceto se abranger poderes *muito* amplos. O modificador depende da raridade das contramedidas relacionadas ao poder. Se forem comuns, o modificador é de -10% se as contramedidas incluírem variantes de Estática Psíquica e Neutralizar capazes de sobrepujar o poder ou, -5% nos demais casos. Se forem raras, *não* há modificador. Se forem *inexistentes*, a ampliação Cósmica (pág. 105) pode ser aplicada.

Exemplo: Os super-heróis dos quadrinhos costumam ter poderes que incluem ataques (ex.: Retenção ou Ataque Inato), defesas (ex.: Resistência a Dano ou Resistente), o deslocamento (ex.: Voo ou Interposição) e sentidos especiais (ex.: Detectar ou Sentido de Monitoramento) associados com tipos de energia ou elementos específicos. Cada um desses poderes é bloqueado pelo poder "oposto" (por exemplo, os Poderes de Gelo bloqueiam os Poderes de Fogo). *Todos* os poderes de super-heróis são suscetíveis a formas variantes de Neutralizar e Estática Psíquica.

Capítulo Sete
Modelos

As regras de criação de personagem são simples, mas oferecem uma grande variedade de opções a fim de satisfazer a imaginação dos jogadores. O volume total desse material pode assustar um pouco os novos jogadores — principalmente aqueles que estão acostumados com sistemas que oferecem menos flexibilidade. Uma maneira de tornar a criação de personagens menos intimidadora é a utilização de "modelos".

Os modelos são ferramentas para começar a jogar rapidamente. Ele consiste basicamente de uma planilha de personagem preenchida apenas com características necessárias para que ele desempenhe um determinado papel de modo *convincente*. Os modelos indicam os custos em pontos dessas características e a soma deles é considerado o "custo" do modelo.

Quando escolher um modelo, pague por ele utilizando parte dos pontos iniciais do personagem e depois use os que sobrarem para personalizá-lo, comprando características especificas que estão de acordo com o conceito do personagem que você tem em mente. É possível personalizá-lo ainda mais, escolhendo novas desvantagens e peculiaridades que concedem alguns pontos a mais que podem ser gastos em habilidades que definem ainda mais o personagem.

Existem dois tipos principais de modelos: *modelo de personagem* e *modelo racial*.

Modelos de Personagem

O "modelo de personagem" é um rascunho para a criação de um PdJ capaz de desempenhar um papel dramático ou cumprir uma tarefa específica de modo competente numa determinada ocupação, em um cenário pré-estabelecido. Ao especificar características de antemão, reduzimos o trabalho de criar um personagem do zero e garantimos que ele terá as habilidades necessárias para desempenhar seu papel.

Os modelos de personagem não servem apenas para jogadores iniciantes! Jogadores experientes que precisam economizar tempo vão descobrir que eles são um ponto de partida muito útil. O Mestre também pode utilizá-los para determinar as habilidades de seus PdMs, mas deve ter em mente que esse tipo de modelo se destina a PdJs heroicos, não "PdMs genéricos".

Como Usar um Modelo de Personagem

Em primeiro lugar, compre o modelo, pagando seu custo em pontos de personagem. Faça isso em vez de comprar atributos, características secundárias, vantagens, desvantagens, perícias, etc., um a um.

Em seguida, escolha as características desejadas que se encontram detalhadas no modelo. Muitos modelos oferecem várias opções a partir de subgrupos de vantagens, desvantagens e perícias. Alguns deles também permitem que o jogador aumente ou diminua o valor de atributos e características secundárias do personagem (neste caso, as opções aparecem junto com as vantagens e desvantagens).

Depois de escolher as opções desejadas do modelo, personalize-o gastando os pontos de personagem restantes. O modelo não determina a maneira como esses pontos são gastos. É você quem decide isso (mas é claro que tudo está sujeito à aprovação do Mestre).

Se o modelo tiver menos desvantagens do que for permitido pela campanha (v. *Limite de Desvantagens*, pág. 11), é possível comprar mais algumas, até atingir esse limite. Isso concede mais pontos para gastar. O mesmo vale para as peculiaridades, que *sempre* devem ser escolhidas pelo próprio jogador.

Também é necessário definir a constituição física do personagem e detalhes como idade e cor dos cabelos e dos olhos. Considere que o nível tecnológico dele é o mesmo da campanha, a menos que alguma coisa diga o contrário.

Alterando um Modelo de Personagem

Os modelos de personagem não são imutáveis! Quando estiver personalizando um modelo, você tem liberdade para mudar o que quiser. Afinal, um

herói desempenha o papel principal em sua própria saga e as atribuições de um astro raramente são comuns. Você pode acrescentar, eliminar ou substituir habilidades, mas lembre-se que *retirar* itens de um modelo ocupacional pode produzir um indivíduo considerado incompetente por seus companheiros.

Combinando Modelos de Personagem

Talvez você queira escolher mais de um modelo, principalmente se o Mestre tiver elaborado vários para a campanha (consulte o Capítulo 15). Por exemplo, você pode querer escolher modelos diferentes que definem a função e hierarquia do personagem em uma ou mais organizações, assim como sua etnia *e* importância na história. No entanto, como a maioria dos modelos leva em conta que o jogador só vai comprar um modelo, podem haver complicações ao "uni-los". As diretrizes que veremos a seguir tentam resolver esses problemas.

Quando estiver combinando modelos, escolha o *maior* nível de cada atributo e característica secundária de cada um deles. Combine as listas de vantagens, desvantagens e perícias de todos os modelos e compre todos os que são *pré-requisitos*. Se vários modelos apresentam um mesmo pré-requisito, como uma perícia, escolha o que for *mais difícil* — não some as características repetidas (ex.: um cavaleiro com Status 2 que também é um comerciante de Status 1 tem um nível geral nesta característica de 2, não 3). Agora some o custo em pontos de todos esses pré-requisitos e pague por ele. Se ainda tiver pontos sobrando, personalize o herói com as opções que não ainda foram escolhidas.

Se você se deparar com vantagens e desvantagens *conflitantes*, elas não vão simplesmente se anular. Isso indica que os modelos são incompatíveis e que você não deveria combiná-los. Por exemplo, na maioria dos cenários seria ilógico combinar o modelo de um mendigo com Status -3 com o de um cavaleiro com Status 2 para criar um cavaleiro-mendigo com Status -1.

Um Modelo de Personagem é a mesma coisa que uma "Classe de Personagem"?

Não. Vários sistemas de RPG empregam "classes de personagem", que se assemelham superficialmente aos modelos de personagens do *GURPS*, mas apresentam várias diferenças importantes. Em primeiro lugar, você *não é obrigado* a escolher um modelo. E, se o fizer, isso não limita suas opções: você ainda tem liberdade para personalizar o modelo e pode gastar os pontos ganhos para aprimorar o personagem do modo que quiser.

Mesmo em uma campanha com vários modelos disponíveis, você tem liberdade para criar um personagem completamente diferente deles — o que muitos jogadores experientes costumam preferir. Isso é muito bom, porque os modelos não contêm redutores ou obstáculos ocultos e não consistem em pacotes de ofertas de ocasião. Personagens criados a partir dos modelos são totalmente compatíveis com aqueles criados pelos próprios jogadores e todos podem interagir livremente durante a campanha.

Exemplos de Modelo de Personagem

Veremos a seguir, três exemplos de modelos que podem ser utilizados em uma grande variedade de cenários, desde os de fantasia medieval até os ambientados no mundo atual. Eles se destinam a campanhas de 100 a 150 pontos. Observe que as perícias aparecem no seguinte formato: **Nome da Perícia** *(Dificuldade)* Nível Relativo [Custo em Pontos] Nível de Habilidade. Por exemplo, "Primeiros Socorros (F) IQ [1] 11".

Investigador

100 pontos

O personagem é um detetive, repórter estudioso, investigador de forças ocultas, espião ou ladrão.

Atributos: ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 12 [40]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 11 [2]; Vontade 12 [0]; Per 13 [5]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 5,75 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: 15 pontos escolhidos dentre: Agente Cativante 1 [15], Apagado [10], Aparência (Atraente) [4] ou (Elegante) [12], Apetrechos 1-3 [5-15], Carisma 1-3 [5-15], Contatos [Varia], Familiaridade Cultural [1 por cultura], Identidade Alternativa [5 ou 15], Idiomas (qualquer) [2-6 por idioma], Noção do Perigo [15], Permissão de Segurança [5-15], Poderes Legais [5-15], Recuperação Acelerada [5], Sorte [15] e +1 a +3 em Per [5-15].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre: Alcoolismo [-15], Cobiça [-15*], Curiosidade [-5*], Dever [-2 a -15], Honestidade [-10*], Pacifismo [-5 a -15], Riqueza (Batalhador) [-10], Segredo [-5 a -30], Senso do Dever (Companheiros) [-5], Teimosia [-5] e Viciado em Trabalho [-5] e -1 em ST [-10].

Perícias Primárias: Escolha *três* dentre: Escalada, Furtividade ou Surrupiar, todas (M) DX+1 [4] 13; Armadilhas, Arrombamento, Contrabando, Criminologia, Disfarce, Escrita, Fotografia, Interrogatório, Ocultamento, Ocultismo, Operação de Aparelhos Eletrônicos (qualquer), Perseguição e Pesquisa, todas (M) IQ+1 [4] 13; Observação ou Revistar, ambas (M) Per+1 [4] 14; Punga (D) DX [4] 12; Análise da Informação, Diagnose, Jurisprudência (qualquer), Perícia Abrangente (qualquer), Perícia Forense ou Programação de Computadores, todas (D) IQ [4] 12; Detecção de Mentiras (D) Per [4] 13; ou Hacking de Computador (MD) IQ-1 [4] 11. Você pode trocar uma perícia primária por *duas* perícias secundárias ou de antecedentes.

Perícias Secundárias: Escolha *duas* dentre: Arma de Arremesso (qualquer), Armas de Feixe (Pistola ou Rifle), Armas de Fogo (Pistola, Rifle ou Espingarda), Besta, Briga, Entrada Forçada, Faca ou

Singularidade

Você pode até achar que dois personagens criados a partir de um mesmo modelo serão bem parecidos. Entretanto, na prática, os jogadores raramente escolhem as mesmas opções de um determinado modelo e quase sempre fazem escolhas diferentes com os pontos remanescentes. Essas escolhas, por serem feitas pelos próprios jogadores, determinam como o personagem será representado, o que por sua vez, os torna diferentes, mesmo que provenham do mesmo modelo.

Garrote todas (F) DX+1 [2] 13; Boxe, Capa, Espadas Curtas ou Rapieira todas (M) DX [2] 12; Dissimulação ou Lábia, ambas (M) IQ [2] 12; Sex Appeal (M) HT [2] 11; ou Acrobacia, Judô ou Caratê, todas (D) DX-1 [2] 11.

Perícias de Antecedentes: Escolha *uma* dentre: Assuntos Atuais (qualquer), Conhecimento do Terreno (qualquer) ou Operação de Computadores todas (F) IQ+1 [2] 13; Boemia ou Natação, ambas (F) HT+1 [2] 12; Cavalgar (qualquer), Condução (qualquer), Pilotagem (qualquer) ou Remo/Vela (qualquer) todas (M) DX [2] 12; Manha (M) IQ [2] 12; ou Caminhada ou Corrida, ambas (M) HT [2] 11.

*Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. 120.

Mago

100 pontos

O personagem é um feiticeiro, um mágico, um bruxo, um praticante de magia negra...

Atributos: ST 9 [-10]; DX 11 [20]; IQ 13 [60]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/ 1d-1; BC 8 kg; PV 10 [2]; Vontade 13 [0]; Per 10 [-15]; PF 13 [6]; Velocidade Básica 5,50 [0]; Deslocamento Básico 5 [0].

Vantagens: Aptidão Mágica 2 [25], Idiomas (Com Sotaque) [4], e *um* dentre: Memória Eidética [5], Obstinado [5], Reputação +1 [5], Status 1 [5], Versátil [5], ou +1 em Vontade [5].

Desvantagens: -30 pontos escolhidos dentre: Curiosidade [-5*], Dever [-2 a -15], Disopia (Mitigador: Óculos, -60%) [-10], Distração [1-5], Gula [-5*], Irritabilidade [-10*], Obsessão [-5* ou -10*], Segredo [-5 a -30], Senso do Dever [-2 a -15] e Timidez [-5, -10 ou -20].

Perícias Primárias: Escolha *duas* mágicas, cada uma como (D) IQ+2 [4] 15† ou (MD) IQ+1 [4] 14†. Escolha outras 10 mágicas, cada uma (D) IQ [1] 13† ou (MD) IQ-1 [1] 12†. Consulte a lista de mágicas no Capítulo 5.

Perícias Secundárias: Escolha *duas* dentre: Conhecimento Oculto (qualquer), Ocultismo ou Pesquisa, todas (M) IQ [2] 13; Matemática (qualquer), Naturalista, Perícia Abrangente (qualquer) ou Teologia (qualquer), todas (D) IQ-1 [2] 12; Meditação ou Sonhos, ambas (D) Vontade-1 [2] 12; ou Alquimia ou Taumatologia, ambas (MD) IQ-2 [2] 11.

Perícias de Antecedentes: Escolha *uma* dentre: Armas de Fogo (Pistola ou Espingarda) ou Faca, ambas (F) DX [1] 11; Operação de Computadores (F) IQ [1] 13; ou Bastão, Cavalgar (qualquer), Condução (qualquer) ou Espadas Curtas, todas (M) DX-1 [1] 10.

*Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. 120.

†Inclui o bônus de +2 de Aptidão Mágica.

Observação: Selecione as 12 mágicas do personagem a partir da lista existente nas páginas 240-251. Certifique-se de atribuir a cada mágica o pré-requisito apropriado. É possível modificar o custo do modelo e o NH das mágicas, adquirindo um nível maior ou menor de Aptidão Mágica ou aplicando limitações, como Somente no Escuro.

Mercenário

100 pontos

O personagem é um guerreiro que pode se dedicar à vida de soldado, pirata, cavaleiro errante, atirador, lutador de rua ou guerrilheiro.

Atributos: ST 11 [10]; DX 13 [60]; IQ 11 [20]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/ 1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vontade 11 [0]; Per 11 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 6,0 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: 20 pontos escolhidos dentre: Ambidestria [5], Boa Forma ou Ótima Forma [5 ou 15], Carisma 1-4 [5-20], Explorador 1 [10], Hierarquia 1-4 [5-20], Hipoalgia [10], Recuperação Acelerada [5], Reflexos em Combate [15], Reputação [varia], Resistência à Magia 1-10 [2-20], Riqueza (Confortável) [10], Sorte [15], Status 1-4 [5-20], +1 em ST ou HT [10], +1 a +4 PV [2-8] e +1 a +4 em Per [5-20].

Desvantagens: -35 pontos escolhidos dentre: Alcoolismo [-15], Boemia Compulsiva ou Gastar Compulsivamente [-5*], Código de Honra [-5 a -15], Dever [-2 ou -15], Excesso de Confiança [-5*], Fanatismo [-15], Flashbacks (Suave) [-5], Honestidade [-10*], Impulsividade [-10*], Irritabilidade [-10*], Luxúria [-15*], Marca Registrada (Simples) [-5], Sanguinolência [-10*], Senso do Dever (Companheiros) [-5],

Perícias Primárias: Escolha *duas* dentre: Armas de Feixe (qualquer), Armas de Fogo (qualquer) ou Besta, todas (F) DX+2 [4] 15; Arco, Espadas de Lâmina Larga, Lança, Lança de Justa, Maça/Machado ou Rapieira, todas (M) DX+1 [4] 14; Caratê (D) DX [4] 13; ou Tática (D) IQ [4] 11.

Perícias Secundárias: Escolha *uma* dentre: Briga, Canhoneiro (qualquer), Escudo (qualquer), Faca ou Sacar Rápido (qualquer), todas (F) DX+1 [2] 14; ou Artilharia (qualquer) ou Observador Avançado, ambas (M) IQ [2] 11. Escolha *uma* dentre: Marinhagem (qualquer) (F) IQ+1 [2] 12; Cavalgar (qualquer), Condução (qualquer), Pilotagem (qualquer) ou Traje (qualquer), todas (M) DX [2] 13; Caminhada (M) HT [2] 11; ou Acrobacia (D) DX-1 [2] 12.

Perícias de Antecedentes: Primeiros Socorros (F) IQ [1] 11. Escolha *duas* dentre: Camuflagem ou Trato Social (qualquer), ambas (F) IQ [1] 11; Boemia ou Natação, ambas (F) HT [1] 11; Furtividade ou Queda Livre, ambas (M) DX-1 [1] 12; Explosivos (qualquer), Liderança ou Operação de Aparelhos Eletrônicos (Comum ou Sensores), todas (M) IQ-1 [1] 10; ou Observação, Rastreamento, Sobrevivência (qualquer) ou Sobrevivência Urbana, todas (M) Per-1 [1] 10.

*Multiplicada pelo número de autocontrole; pág. 120.

Modelos Raciais

Em muitos cenários, são comuns os personagens que não pertencem à raça humana. As regras a seguir definem uma "raça" como uma espécie não-humana única e distinta; *ou* como um tipo específico de criatura sobrenatural (um fantasma, vampiro ou algum outro tipo de morto-vivo, independente de sua raça em vida); *ou* como uma forma específica de constructo artificial (ex.: um determinado modelo de robô).

Um "modelo racial" é um conjunto de características que se aplica a *todos* os membros de uma raça. Essas características definem a fisiologia, psicologia, poderes sobrenaturais (se houver) e até mesmo a cultura dominante (pelo menos para os seres inteligentes) dessa raça.

Como Usar Modelos Raciais

Quando for jogar com um membro de uma raça não-humana, o jogador deve adquirir todas as características indicadas no modelo racial. Ao contrário de um modelo de personagem, as características de um modelo racial raramente são opcionais. A soma do custo em pontos de personagem dessas características representa o "custo racial" de uma raça. É preciso pagar todo esse valor para fazer parte dela. Todos os modelos raciais apresentam variações em relação à norma humana; por esse motivo, jogar com um humano não custa pontos.

Alguns modelos são muito caros para PdJs em campanhas com baixos níveis de poder, mas o Mestre pode usá-los para criar vilões ou patronos poderosos. Talvez ele prefira criar versões mais simples desses modelos para os PdJs (ex.: um vampiro sem alguns dos poderes citados nas lendas), mas ele também tem liberdade para reservá-los para os PdMs.

As diretrizes para criar modelos raciais estão descritas no Capítulo 15. Elas são destinadas aos Mestres, mas estes podem permitir que os jogadores criem seus próprios modelos nas campanhas que apresentam uma grande variedade de não-humanos (principalmente em campanhas supers, nas quais é comum a existência de alienígenas com poderes extraordinários). Vários outros suplementos de *GURPS* contêm modelos raciais.

Modificadores de Atributos e Características Secundárias

Os modelos raciais costumam ter *modificadores* de atributos ou de características secundárias; ex.: ST+2 ou HT-3. Aplique os modificadores de atributos aos atributos que você escolheu para o personagem. Em seguida, recalcule suas características secundárias de modo que elas reflitam os atributos modificados. Por fim, aplique os modificadores de características secundárias. Isso não implica em nenhum custo adicional, pois você já pagou por esses bônus e redutores quando cobriu o custo racial.

Se um atributo ou característica secundária não aparecer no modelo racial, considere-os idênticos à regra para seres humanos.

Exemplo: Sangria gastou 10 pontos para comprar ST 11. Isso dá a ela 11 PV. Ela gasta mais 4 pontos para ter 13 PV. Em seguida, compra o modelo racial Vampiro (pág. 262), que tem ST+6; agora ela tem ST 17. Esse aprimoramento da Força aumenta o número de PV dela para 19. Já que o modelo também concede PV+4, o personagem fica com PV 23! A ST e os PV raciais não têm custos adicionais. Sangria pagou por eles quando adquiriu seu modelo racial.

Traços Inerentes e Características Proibidas

Um "traço inerente" é um sinal de como a raça se diferencia da espécie humana quando essa diferença não proporciona uma vantagem ou desvantagem. Esses traços têm custo zero. Alguns exemplos incluem a esterilidade e a presença de cauda.

Uma "característica proibida" é um nível de atributo, vantagem, desvantagem ou perícia que está fora de alcance para os membros de uma determinada raça. Isso também tem custo zero. Normalmente, apenas características mundanas são rotuladas como "proibidas", já que as características exóticas e sobrenaturais sempre exigem a permissão do Mestre.

Acumulando Modelos

Se tiver pontos suficientes, o jogador pode comprar um modelo racial e um de personagem. Utilize as diretrizes descritas no parágrafo *Combinando Modelos de Personagem* (pág. 259), mas lembre-se que, embora seja possível descartar elementos de um modelo de personagem, não é possível fazer o mesmo com características raciais.

Em algumas situações, talvez seja possível acumular até mesmo dois modelos *raciais*. Por exemplo, um Elfo também pode ser um Vampiro. Mantenha todas as características compatíveis dos dois modelos e some as características iguais (ex.: se um Elfo tiver ST-1 e um Vampiro ST+6, um Elfo Vampiro terá ST+5). Quando duas características forem conflitantes (ex.: Visão Aguçada e Cegueira), o Mestre deve decidir qual será mantida e qual será descartada. Ajuste o custo do modelo conforme for apropriado.

Exemplos de Modelos Raciais

Veremos a seguir, quatro exemplos de modelos raciais.

Anão

35 pontos

Os anões podem ser até 2/3 mais baixos que os humanos, mas vivem muito mais. Eles são criaturas com um faro para ouro e um talento para qualquer tipo de trabalho manual. Os anões costumam viver em salões subterrâneos e seus olhos estão acostumados à baixa luminosidade. Vários membros desta raça possuem Avareza ou Cobiça, mas estas *não* são características raciais.

Modificadores de Atributos: HT+1 [10].
Modificadores de Características Secundárias: MT-1; Vontade+1 [5].
Vantagens: Artífice 1 [10]; Detecção de Ouro (Vaga, -50%); Expectativa de Vida Ampliada 1 [2]; Visão Noturna 5 [5].

Dragão

260 pontos

Um "lagarto" alado, com sopro de fogo e tão inteligente quanto o homem — mas com cerca de 6 m de comprimento, sem contar a cauda. Essa criatura pode ser boa ou má, mas sempre está à procura de tesouros. Até mesmo um dragão jovem é um inimigo poderoso para um grupo de aventureiros. Em uma aventura com alto nível de poder, ele poderia até mesmo ser usado por um PdJ. Sabe-se que alguns dragões têm muitas outras habilidades, inclusive Fleuma (pág. 61), Forma Alternativa (pág. 70), Idade Imutável (pág. 63), Indomável (pág. 65) e Terror (pág. 94).

Modificadores de Atributos: ST+15 (Tamanho, -20%) [120].
Modificadores de Características Secundárias: MT+2; Vontade+3 [15]; Per+3 [15].
Vantagens: Aptidão Mágica 0 [5]; Ataque Adicional [25]; Ataque Inato por Queimadura 4d (Alcance Reduzido, x1/5, -20%; Cone, 5 metros, +100%; Uso Limitado, 3/dia, -20%) [32]; Dentes (Presas) [2]; Deslocamento Ampliado 1/2 (Ar) [10]; Garras (Pontudas) [8]; Golpeador (Cauda; Contusão) [5]; Longevidade [2]; Olfato Discriminatório [15]; Pernas Adicionais (Quatro Pernas) [5]; RD 6 (Sem Armadura, -40%) [18]; Visão Noturna 8 [8]; Voo (Alado, -25%) [30].
Desvantagens: Avareza (12) [-10]; Cobiça (12) [-15]; Gula (12) [-5]; Horizontal [-10];Mão Fraca 3 [-15].

Felinoides

35 pontos

O "povo-gato" costuma aparecer em cenários de ficção científica, fantasia ou horror. Um felinoide típico é um humanoide com alguns traços felinos, inclusive uma cauda. Esta também poderia se classificar como a "metamorfose" de um humano com a vantagem Forma Alternativa (pág. 70).

Modificadores de Atributos: ST-1 [-10]; DX+1 [20].
Vantagens: Audição Aguçada 2 [4]; Dentes (Afiados) [1]; Garras (Afiadas) [5]; Paladar/Olfato Apurado 1 [2]; Queda de Gato [10]; RD 1 [5]; Reflexos em Combate [15]; Tolerância à Temperatura 1 [1].
Desvantagens: Impulsividade (12) [-10]; Sonolento (metade do tempo) [-8].
Traços Inerentes: Cauda; Voz Ronronante.

Vampiro

150 pontos

Esses são os vampiros baseados em Bram Stoker. Um vampiro detém alguns, mas não todos, os poderes e fraquezas que a ficção atribui aos mortos-vivos sugadores de sangue. Os vampiros dos filmes de terror costumam ter Durabilidade Sobrenatural, *em vez de* Impossível de Matar (aumenta o custo em 100 pontos).

Modificadores de Atributos: ST+6 [60].
Modificadores de Características Secundárias: PV+4 [8]; Per+3 [15].
Vantagens: Dominação [20]; Falar com Animais (Lobos e Morcegos, -60%) [10]; Forma Alternativa (Morcego, Lobo) [30]; Idade Imutável [15]; Impossível de Matar 2 (Calcanhar de Aquiles: Madeira, -50%) [50]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Insubstancialidade (Custa Fadiga, 2 PF, -10%) [72]; Mordida de Vampiro [30]; Não Respira [20]; Tolerância a Ferimentos (Mortos-Vivos) [20]; Visão Noturna 5 [5].
Desvantagens: Apetite Incontrolável (12) (Sangue Humano) [-15]; Aversão (Água Corrente) [-20]; Aversão (Alho) [-10]; Aversão (Símbolos Religiosos; 5 metros) [-14]; Características Sobrenaturais (Sem Calor Corporal*, Sem Reflexo, Palidez*) [-16]; Dependência (Caixão preenchido com terra da cidade natal; Diária) [-60]; Drenagem (Sangue Humano; Ilegal) [-10]; Fraqueza (Luz do Sol; 1d/minuto) [-60]; Maldição Divina (Não pode entrar em uma casa pela primeira vez antes de ser convidado) [-10]; Sem Recuperação (Parcial) [-20].
Traços Inerentes: Estéril.

*A não ser depois de se alimentar.

Omitindo Características Raciais

Se você tiver uma boa explicação, é possível que o Mestre permita que você oculte uma característica racial do personagem. Se o valor em pontos da característica omitida for positivo, o personagem efetivamente adquire uma desvantagem que cancela esse custo; ex.: omitir Reflexos em Combate racial concede "Sem Reflexos em Combate [-15]". Essas desvantagens devem ser levadas em consideração no cálculo do limite de desvantagens de uma campanha. Se a característica omitida tiver um valor em pontos negativo, o personagem efetivamente adquire uma vantagem que vale apenas o suficiente para anular essa característica; ex.: omitir Paranoia racial [-10] resulta em "Sem Paranoia [10]". É possível aplicar ampliações e limitações aos dois tipos de "características substitutas".

METACARACTERÍSTICAS

Uma "metacaracterística" é um conjunto de processos que costumam ocorrer simultaneamente quando o personagem se encontra em um determinado estado mental, físico ou sobrenatural. Funciona quase da mesma maneira que uma vantagem ou desvantagem e pode fazer parte de um modelo racial ou ser comprado por um indivíduo com habilidades exóticas. Anote as metacaracterísticas, *em vez de* seus componentes, nos modelos e fichas de personagens.

Com a aprovação do Mestre, é possível modificar os elementos de uma metacaracterística, alterando seu custo; ex.: para ser capaz de carregar coisas mesmo com Corpo de Ar, aumente a ST e os PV correspondentes e apague o desvantagem Sem Manuseadores.

Espírito

261 pontos

O personagem é uma entidade incorpórea: fantasma, ser composto apenas de pensamento, etc. Ele é invisível e intangível (a não ser para outros indivíduos com a mesma metacaracterística). Ele consegue se tornar temporariamente visível, ou até mesmo sólido, mas isso é muito desgastante. Apesar disso, os sentidos do personagem são capazes de perceber o mundo material e suas habilidades mágicas ou psíquicas (se existirem) também *conseguem* afetá-lo.

A metacaracterística Espírito abrange: Idade Imutável [15], Imunidade a Danos ao Metabolismo [30], Insubstancialidade (Afeta a Matéria, +100%; Normalmente Ativada, -40%) [128], Invisibilidade (Somente Matéria, -10%; Não Come nem Bebe [10], Não Dorme [20] e Não Respira [20], Normalmente Ativada, +5%) [38].

Várias habilidades dos espíritos do folclore não fazem parte dessa metacaracterística; ex.: Tolerância a Ferimentos (Homogêneo ou Difuso), Aptidão Mágica e quase todas as perícias psíquicas de PES, PC, Telepatia ou Teleporte (consulte o Capítulo 6). As desvantagens mais comuns dos espíritos são: Aversão, Compulsão, Dependência, Fraqueza, Maldição Divina, Manutenção e Obsessão.

Entidade Astral: Um espírito incapaz de se materializar, tornar-se visível ou utilizar seus poderes sobrenaturais no mundo físico. Idade Imutável [15], Imunidade a Danos ao Metabolismo [30], Insubstancialidade (Sempre Ativa, -50%) [40], Invisibilidade (Somente Matéria), Não Come nem Bebe [10], Não Dorme [20] e Não Respira [20], -10%) [36]. *171 pontos.*

Máquina

25 pontos

O corpo do personagem é quase ou completamente mecânico e composto de materiais artificiais, como metal, plástico e substâncias compostas, embora ele possa ter algumas partes orgânicas, como uma camada de pele ou um cérebro. Exemplos: robôs, veículos e ciborgues.

Esta metacaracterística abrange Imunidade a Danos ao Metabolismo [30], Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Morto-Vivo) [25], Sem Recuperação (Total) [-30] e várias características inerentes sem custo em pontos:

- O personagem tem um reservatório de energia que dura oito horas e precisa ser recarregado três vezes por dia. É possível modificar isso com vantagens (ex.: Não Come nem Bebe para obter um reator capaz de funcionar durante anos) ou desvantagens apropriadas (ex.: Consumo Ampliado para um motor que "bebe" muito combustível).
- O personagem não tem ou não pode gastar Pontos de Fadiga; v. *Máquinas e PF* (pág. 14).
- O corpo do personagem não envelhece. Em vez disso, ele se desgasta, produzindo efeitos semelhantes ao do envelhecimento.

Observe que a desvantagem Sem Recuperação indica que a única forma que o personagem pode recuperar os pontos de vida perdidos é por meio de consertos utilizando as perícias Mecânica ou Conserto de Equipamento Eletrônico (o que for mais apropriado).

Várias características que *não* foram mencionadas anteriormente são comuns entre as máquinas, principalmente as vantagens: Lacrado, Mente Digital, Não Respira, Resistência à Pressão e Resistência ao Vácuo; e as desvantagens: Dieta Restrita, Elétrico, Entorpecido, Estigma Social (Propriedade Valiosa), Fragilidade e Manutenção.

Metacaracterísticas de Elementais

Variável

O corpo do personagem é totalmente composto por uma determinada substância. Aqui apresentamos uma categoria inteira de metacaracterísticas, uma para cada tipo de substância ("elemento").

Essas metacaracterísticas são utilizadas para gerar criaturas. Personagens capazes de assumir e sair da forma elemental a qualquer momento — uma super-habilidade comum — devem comprar Forma Alternativa (pág. 70) e escolher a metacaracterística desejada como seu modelo racial alternativo.

Corpo de Água: O corpo do personagem é feito de líquido. Anfíbio [10]; Ataque Constritivo [15]; Camaleão 1 [5]; Escorregadio 5 [10]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Invertebrado [-20]; Não Respira [20]; Resistência à Pressão 3 [15]; Tolerância a Ferimentos (Difuso) [100]; e Vulnerabilidade (Ataques por Desidratação x2) [-10]. *175 pontos.*

Corpo de Ar: O corpo do personagem é composto de gás. ST 0 [-100]; +10 PV [20]; Características Proibidas (ST Fixa) [0]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Não Respira [20]; Sem Manuseadores [-50]; Sem Pernas (Aéreo) [0]; Tolerância a Ferimentos (Difuso) [100]; Voo (Mais Leve que o Ar, -10%) [36]; e Vulnerabilidade (Vácuo e ataques baseados em vento x2) [-20] *36 pontos.*

Corpo de Gelo: O corpo do personagem é feito de gelo. Adaptação ao Terreno (Gelo) [5]; Escorregadio 3 [6]; Fragilidade (Quebradiço) [-15]; Fraqueza (Calor normal intenso; 1d/minuto; Variável, -40%) [-12]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Lacrado [15]; Não Respira [20]; RD 3 [15]; Resistência à Pressão 3 [15]; Resistência ao Vácuo [5]; Tolerância a Ferimentos (Homogêneo, Sem Sangue) [45]; e Vulnerabilidade (Ataques por Calor/Fogo x2) [-30]; *99 pontos.*

Corpo de Metal: O corpo do personagem é feito de metal. Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Lacrado [15]; Não Respira [20]; RD 9 [45]; Resistência à Pressão 3 [15]; Resistência ao Vácuo [5]; e Tolerância a Ferimentos (Homogêneo, Sem Sangue) [45]. *175 pontos.*

Corpo de Pedra: O corpo do personagem é feito de pedra. Fragilidade (Quebradiço) [-15]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Lacrado [15]; Não Respira [20]; RD 5 [25]; Resistência à Pressão 3 [15]; Resistência ao Vácuo [5]; e Tolerância a Ferimentos (Homogêneo, Sem Sangue) [45]. *140 pontos.*

Corpo de Terra: O corpo do personagem é feito de terra ou areia. Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Invertebrado [-20]; Lacrado [15]; Não Respira [20]; RD 2 [10]; Resistência à Pressão 3 [15]; Resistência ao Vácuo [5]; e Tolerância a Ferimentos (Difuso) [100]. *175 pontos.*

Uma "metacaracterística" é um conjunto de processos que costumam ocorrer simultaneamente quando o personagem se encontra em um determinado estado mental, físico ou sobrenatural; ex. "máquinas", "espírito" ou "quadrúpede".

Corpo de Fogo: O corpo do personagem é uma chama viva. Se o fogo for exageradamente quente, aumente o Ataque de Queimadura e a RD. ST 0 [-100]; +10 PV [20]; Ataque de Queimadura 1d (Sempre Ativado, -40%; Aura, +80%; Ataque Corpo a corpo, Alcance C, -30%) [6]; Características Proibidas (ST Fixa) [0]; Fraqueza (Água; 1d/minuto) [-40]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Não Respira (Combustão de Oxigênio, -50%) [10]; RD 10 (Limitada: Calor/Fogo, -40%) [30]; Sem Manuseadores [-50]; e Tolerância a Ferimentos (Difuso) [100]. *6 pontos.*

Metacaracterísticas de Morfologia

Variável

Essas metacaracterísticas descrevem aspectos físicos não-humanos que podem aparecer nos modelos raciais de animais, robôs, etc. Sinta-se à vontade para criar metacaracterísticas para outros tipos de corpo, utilizando os exemplos a seguir como diretrizes.

Ictioide: O personagem tem o corpo semelhante ao de um peixe (um "tritão" eliminaria apenas Sem Manuseadores). Sem Manuseadores [-50] e Sem Pernas (Aquático) [0]. *-50 pontos.*

Quadrúpede: O personagem é uma criatura com quatro patas e nenhum braço (um "centauroide" necessitaria apenas de Pernas Adicionais e Cascos, se for um equino). Horizontal [-10]; Manuseadores Precários [-30]; e Pernas Adicionais (Quatro Pernas) [5]. *-35 pontos.*

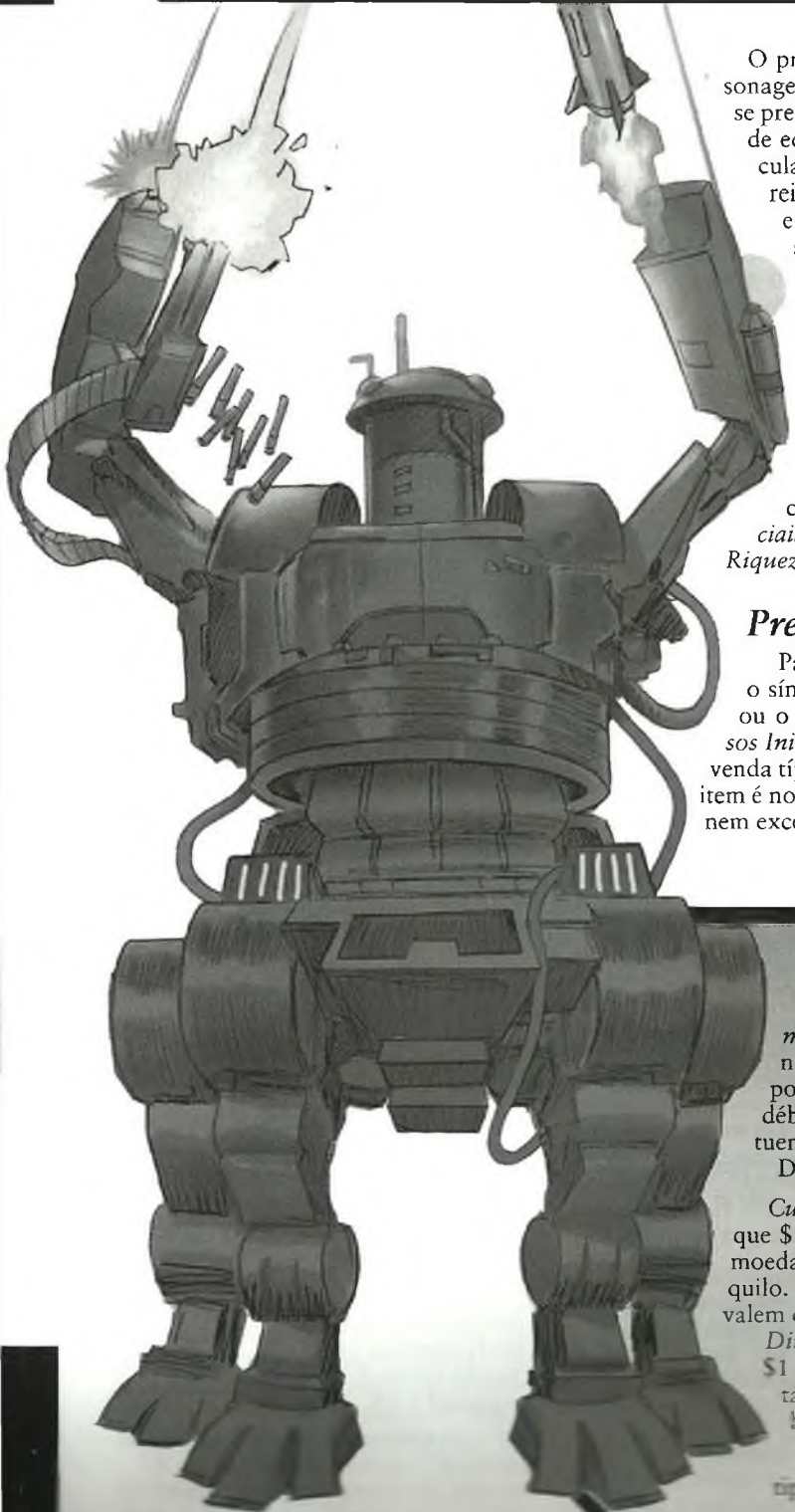
Veículo Terrestre: O corpo do personagem é como um carro, tanque, etc. Entorpecido [-20]; Horizontal [-10]; Sem Manuseadores [-50]; e Sem Pernas (Com Esteiras ou Rodas) [-20]. *-100 pontos.*

Vermiforme: O corpo do personagem é semelhante ao de uma cobra ou verme (um homem-cobra com um tronco superior humanoide cancelaria Sem Manuseadores). Sem Manuseadores [-50]; Sem Pernas (Desliza) [0]; e Ultraflexibilidade das Juntas [15]. *-35 pontos.*

Metacaracterísticas de Personalidade

Variável

Essas características representam tipos comuns de inteligência não-humana:

Animal Doméstico: Um animal de fazenda, bichinho de estimação ou animal selvagem treinado. Características Proibidas (IQ Fixa) [0]; Estigma Social (Propriedade Valiosa) [-10]; Incapaz de Falar [-15]; e Sem Imaginação [-5]. *-30 pontos.*

Animal Selvagem: Um animal comum encontrado na natureza. Bestial [-10]; Características Proibidas (IQ Fixa) [0]; Incapaz de Falar [-15]; e Sem Imaginação [-5]. *-30 pontos.*

Autômato: Uma mente sem autoconsciência nem criatividade. Comum em muitas criaturas que vivem em bandos, constructos mágicos, mortos-vivos e IAs simples. *Pode* ser combinada com a metacaracterística IA. Circunspecção [-10]; Indiferente (6) [-10]; Mentalidade de Escravo [-40]; Pouca Empatia [-20]; e Sem Imaginação [-5]. *-85 pontos.*

IA: Uma mente digital. Matemático Intuitivo [5]; Mente Digital [5]; Memória Fotográfica [10]; Não Dorme [20]; Noção Exata do Tempo [2]; e Reprogramável [-10]. *32 pontos.*

CAPÍTULO OITO

EQUIPAMENTO

O próximo passo é decidir que equipamentos e bens seu personagem possui. Você pode pular essa etapa se estiver Falido ou se preferir adquirir equipamentos mais tarde. Durante a compra de equipamentos, você deve escolher os itens desejados e calcular o preço de cada um deles. Se o personagem for um guerreiro, ele precisa saber exatamente a potência de suas armas e o nível de proteção das armaduras escolhidas. Além disso, saber o peso exato dos itens carregados é fundamental, especialmente se o personagem precisa lutar ou viajar.

Recursos Iniciais

O GURPS classifica como "recursos iniciais" a quantidade de dinheiro que o personagem tem para gastar em equipamentos no começo de sua carreira (v. *Recursos Iniciais*, pág. 26). Para saber o valor exato, verifique a quantia básica apropriada para o nível tecnológico da campanha, indicada em *Nível Tecnológico e Recursos Iniciais* (pág. 27) e multiplique-a por seu "nível de riqueza" (v. *Riqueza*, pág. 25).

Preços

Para facilitar, os preços estão indicados sempre em $, (onde o símbolo $ pode significar dólar, real, crédito, peça de cobre ou o que for mais apropriado, v. *Nível Tecnológico e Recursos Iniciais*). Os preços indicados neste capítulo consideram uma venda típica feita por um comerciante comum, em um local onde o item é normalmente encontrado e em uma época em que não exista nem excesso, nem falta desse produto.

DINHEIRO

A moeda corrente depende da campanha; v. *Economia* (pág. 514). O uso de moedas é quase universal. Dinheiro de papel é aceitável em NT3, comum em NT5 e pode ser encontrado em todo lugar em NT6. Cartões de débito e crédito complementam ou possivelmente substituem outros valores monetários na NT8.

Dois exemplos específicos:

Cunhagem Medieval: Via de regra, O GURPS considera que $1 representa uma moeda de cobre, $4 equivale a uma moeda de prata e que $1.000 em moedas de prata pesa meio quilo. As moedas de ouro com o mesmo peso das de prata valem cerca de 20 vezes mais.

Dinheiro Moderno: Nesse caso, as regras entendem que $1 representa uma nota bancária (ou moeda de liga metálica), cujo valor é determinado por uma instituição bancária do governo ou do setor privado.

Essas definições podem variar de acordo com cada tipo de cenário.

Custo de Vida

O "custo de vida mensal" do personagem é a média de suas despesas *típicas* durante um mês. Ele cobre alimentação, moradia, roupas e diversão... e, com Status 1 ou superior, concede também *servos*, se for algo culturalmente comum em sua sociedade.

O custo de vida depende do seu Status (pág. 28). A *Tabela de Custo de Vida* (a seguir) fornece um valor "genérico" para cada nível de Status; Geralmente será necessário pagar essa quantia no início de cada mês. No entanto, o MJ tem liberdade para alterar tanto a quantidade de dinheiro envolvida quanto a forma de pagamento; ele poderia, por exemplo, solicitar metade do dinheiro no começo do mês e a outra metade após 15 dias.

Na maioria dos mundos de campanhas, é possível pagar por um custo de vida relacionado a um nível de Status *maior* ou *menor* que o de seu personagem (mas nunca acima de Status 8 ou abaixo de Status -2). Isso afeta o modo como os PdMs reagem diante do personagem e também pode ter outros efeitos.

Um modo de vida *abaixo* do que exige o seu Status, ajuda o personagem a economizar dinheiro, mas tem repercussões negativas. Dependendo do nível escolhido, isso pode significar servos pedindo demissão por não terem sido pagos, ameaças feitas por seu senhorio, má nutrição, despejo ou qualquer outra coisa que o MJ considere apropriado. O MJ pode também reduzir o Status efetivo do personagem para um nível em que o personagem esteja vivendo no momento em que essa posição gerar uma reação negativa de terceiros; por exemplo, durante um evento da alta sociedade ou quando se deparar com estranhos que não reconheçam o seu rosto.

Viver *acima* de seu Status é mais caro, mas oferece um estilo de vida mais confortável. O personagem *pode* até mesmo passar por uma pessoa com Status superior, mas o MJ tem total liberdade para exigir um teste de Trato Social (Alta Sociedade). No entanto, lembre-se que alegar ter mais Status do que o valor real pode causar um redutor num teste de reação. Na verdade, *viver* acima do Status pode fazer com que o personagem adquira uma má Reputação, ou até mesmo seja considerado uma pessoa com Hábitos Detestáveis.

> *"Você ainda não comprou todas as estátuas da Europa."*
> *"A culpa não é minha. Eles já fazem estátuas há uns dois mil anos e eu só comecei a colecionar há cinco."*
> *— Bernstein e Kane, em Cidadão Kane*

Se o personagem adquire Status não vinculado a Hierarquia (pág. 29), ele deve pagar apenas o custo de vida relacionado ao seu Status *antes* de aplicar o bônus e não o custo final. A diferença será bancada por outra pessoa (os membros de sua organização, os pagadores de impostos, etc.).

Exemplo: Uma pessoa de boa família (Status 1) que se tornou presidente de um país importante (Status 7) não precisa pagar $60 milhões por mês para bancar seu estilo de vida: jatinho particular; várias mansões; serviço de segurança, etc. Ele pagará apenas os $1.200 por mês de Status 1 e o Estado bancará a diferença. Uma pessoa que quisesse apenas ter um estilo de vida semelhante ao de um presidente teria de pagar toda a quantia sozinho!

Se o personagem estiver de férias ou viajando por mais de um mês, suas despesas serão ainda maiores (normalmente, seis vezes o seu custo de vida, a menos que ele tenha Reivindicar Hospitalidade, pág. 83).

Tabela de Custo de Vida

Status	*Exemplos*	*Custo de Vida*
8	Imperador, rei-deus, chefe supremo	$600.000.000
7	Rei, papa, presidente	$60.000.000
6	Família real, governador	$6.000.000
5	Nobre importante, presidente de multinacional	$600.000
4	Nobre menos importante, representante do congresso, ator famoso	$60.000
3	Cavaleiro com terras, chefe dos ladrões, prefeito de uma grande cidade	$12.000
2	Cavaleiro sem terras, prefeito, líder comercial	$3.000
1	Fazendeiro, comerciante, padre, médico, conselheiro	$1.200
0	Homem livre, aprendiz, cidadão comum	$600
-1	Servo, cidadão pobre	$300
-2	Escravo, morador de rua	$100

Pousadas, Hotéis e Outras Acomodações Temporárias

Quando estiver vivendo longe de casa, o personagem deve arcar com um custo de vida *diário* equivalente a 20% de seu custo de vida mensal, mas ele pode viver *um* nível abaixo do seu Status sem causar repercussões muito significativas, se assim desejar. A qualidade de suas acomodações depende diretamente de seu Status. No mundo moderno, Status -1 significa um albergue sujo; Status 0, um hotel ou pousada típica; Status 1, um bom hotel; Status 2, uma suíte de luxo em um hotel; e Status 3 e superior, um resort elegante.

É possível utilizar essa tabela de preços como base para descobrir quanto custa entreter convidados no nível de Status a que estão acostumados ou como um guia básico para valores de suborno.

Alimentação

O cálculo do custo de vida considera que o personagem compra alimentos e os prepara em casa (não importa se isso é feito por ele mesmo, por sua família ou por sua equipe). Se ele *sempre* come fora, ele o faz em lugares um nível abaixo do seu Status. Utilize as diretrizes que veremos a seguir quando o personagem comer fora ou adquirir rações de viagem. Trate os níveis de Status superiores a 3 como Status 3, exceto em casos especiais.

Restaurante: 1% do custo de vida para café da manhã e almoço ou 2% para o jantar, com base no Status do padrão típico do restaurante.

Alimentos Prontos para Viagem: 5% do custo de vida por uma semana. Pesa 6,5 kg.

Bebidas Alcoólicas: 1% do custo de vida por garrafa.

Roupas

O personagem começa com um guarda-roupa completo e apropriado para o seu Status (não é necessário adquiri-lo separadamente). O custo de vida já cobre o desgaste comum das roupas, mas, se o personagem tiver que trocar de roupa *de repente*, utilize as regras a seguir.

Use o Status total do personagem para calcular o custo de um guarda-roupa completo. Indivíduos com Status elevado possuem *mais* roupas, enquanto as joias da coroa pertencentes aos governantes de Status 7 ou 8 valem dezenas ou centenas de milhões cada uma! No entanto, quando o personagem comprar apenas *um traje*, trate o Status com nível superior a 3 como Status 3. *Exceção:* As roupas masculinas são mais conservadoras na Terra de NT5 ou superior, o que permite que os homens tratem um nível de Status maior ou igual a 2 como Status 2 ao comprarem um traje. Homens com Status maior ou igual a 3 e Por Dentro da Moda continuarão tendo de pagar o custo total do Status 3 para poderem se beneficiar disso.

Guarda-Roupa Completo: Inclui um a quatro conjuntos de roupas comuns, roupas para sair à noite, um conjunto mais sofisticado, roupas de frio e pelo menos um traje (jaleco de laboratório, uniforme, roupas de ginástica, etc.) apropriado ao seu emprego ou hobby. 100% do custo de vida; 10 kg ou mais.

Roupas Comuns: Um traje completo que varia de uma série de trapos sujos até roupas de moda, dependendo do Status. No mínimo: roupas de baixo, mais uma túnica, blusa ou camisa com saia ou calças (ou uma túnica *longa*, robe ou vestido) e um par de calçados adequado. 20% do custo de vida; 1 kg.

Roupas de Inverno: Igual ao caso anterior, só que mais pesado. Inclui um chapéu ou gorro, botas e (em NT6 ou superior) pele de animais. 30% do custo de vida; 2 kg.

Roupas Sofisticadas: A "melhor roupa"do personagem, conta inclusive com alguns acessórios (chapéu, luvas, etc.) ou joias. 40% do custo de vida; 1 kg.

Maquiagem: Produtos de beleza naturais ou sintéticos. Suprimento suficiente para um mês: 10% do custo de vida; 1 kg.

Seu Custo de Vida Ideal: Um Exemplo Moderno

O estilo de vida do personagem depende *muito* do nível tecnológico da campanha. Em NT3, Status 7 significa que ele viverá como um rei da Idade Média e tem alguns castelos ou palácios, terras e vários servos. Em NT12, esse mesmo nível de Status é inimaginável, pois ele provavelmente teria um *planetoide* só para si!

A seguir, temos um exemplo moderno (NT8) de como o tipo de moradia e transporte reflete o Status:

Status 8: Uma propriedade particular do tamanho de um país pequeno, várias mansões gigantescas, uma linha área particular, um iate do tamanho de um cruzeiro e um exército de guardas.

Status 7: Uma mansão gigantesca, várias propriedades ou refúgios rurais, um avião modelo jumbo particular, um iate grande, uma frota de veículos e uma agência inteira de seguranças particulares.

Status 6: Uma mansão enorme em uma propriedade particular, algumas residências mais modestas, um jatinho particular, um iate, uma frota de veículos e centenas de funcionários (inclusive um pelotão de guarda-costas).

Status 5: Uma mansão grande em uma propriedade particular, uma ou duas casas menores na cidade, um jatinho executivo, um iate, uma pequena frota de veículos e dezenas de funcionários (inclusive uma equipe de guarda-costas).

Status 4: Uma mansão de tamanho médio, várias outras propriedades, um iate ou aeronave particular simples, uma limusine, alguns carros de luxo e vários empregados (inclusive um guarda-costas).

Status 3: Uma pequena mansão, algumas propriedades, um pequeno iate, carros luxuosos ou outros veículos e alguns empregados. Status 2: Um casarão, uma ou duas propriedades, alguns veículos caros, alguns veículos de tipo básico e uma empregada doméstica.

Status 2: Um casarão, uma ou duas propriedades, alguns veículos caros, alguns veículos de tipo básico e uma empregada doméstica.

Status 1: Uma casa confortável ou apartamento em condomínio fechado, um carro novo ou alguns carros mais antigos e talvez um barco ou outro veículo recreativo.

Status 0: Uma casa (hipotecada completamente) ou um apartamento grande e um carro.

Status -1: Um apartamento pequeno ou compartilhado, ou uma casa decadente ou abandonada em um bairro pobre e possivelmente um carro usado (ou roubado!).

Status -2: Um quarto em uma pensão ou abrigo... ou um pedaço na calçada.

Comprando Equipamento

Geralmente, o personagem pode comprar tudo que quiser, desde que esteja dentro do seu orçamento inicial e das leis de sua sociedade (e da aventura). No entanto, o Mestre pode determinar com antecedência alguns ou todos os seus equipamentos disponíveis para compra. Por exemplo, se o personagem é um soldado que se encontra em uma missão militar, o personagem *receberá* seu equipamento; ele não deve pagar por isso, mas também não pode escolhê-lo. Se a aventura exigir, o Mestre pode impor restrições mais rigorosas (suas escolhas ficarão extremamente limitadas se o personagem for um náufrago em uma ilha desabitada). Em todos os casos, é o MJ quem decide o que ele pode comprar.

Todo o equipamento que for comprado deve ser relacionado na planilha de personagem. É possível que o jogador prefira fazer uma lista à parte se seu personagem tiver reunido uma grande quantidade de equipamento. Para acompanhar de maneira adequada a variação da Carga (v. *Carga e Deslocamento*, pág. 17), os itens que o personagem leva consigo deveriam ser listados em separado dos que ele tem em sua residência.

Listas de Equipamentos

Cada cenário ou aventura tem sua própria lista ou listas de equipamento, onde é especificado o custo, peso e outras informações sobre os itens importantes. É possível comprar itens que não constam dessa lista, se o MJ os considerar "razoáveis"; nesse caso, o preço, custo e peso são definidos pelo MJ.

Classe de Legalidade

Alguns equipamentos são apresentados com uma "Classe de Legalidade" (CL). A CL indica quais as chances de um item de posse do personagem ser legal ou socialmente aceito na campanha. A disponibilidade de um item em uma determinada sociedade depende da interação entre a CL do item e o Grau de Controle da sociedade; veja *Grau de Controle e Classe de Legalidade* (pág. 507).

Um objeto tem uma CL somente se puder ser controlado. Roupas e ferramentas comuns geralmente não precisam de CL. É claro que todas as sociedades terão suas exceções; Em uma sociedade puritana, por exemplo, roupas curtas e reveladoras podem ser CL4.

CL4 — *Aberto.* O item está completamente disponível na maioria das sociedades. No entanto, é possível que as sociedades mais fechadas controlem o acesso ou o uso. *Exemplos:* Computadores, espadas, espingardas, motocicletas.

CL3 — *Licenciado.* É necessário registrar o item junto às autoridades na maioria das sociedades desse nível. Esse registro pode ser na forma de um pagamento de uma taxa ou um exame. As autoridades podem negar o acesso ao item por parte de criminosos, menores de idade, etc. *Exemplos:* Automóveis, pistolas, armas de caça.

CL2 — *Restrito.* Somente militares, policiais ou o serviço secreto podem possuir o item na maioria das sociedades, embora alguns civis licenciados tenham permissão para portá-lo. *Exemplos:* Rifles de assalto; veículos blindados.

CL1 — *Militar.* O item está disponível apenas para as forças armadas ou para o serviço secreto na maioria das sociedades. *Exemplos:* Armas antitanque; veículos de combate.

CL0 — *Banido.* O item está restrito às forças armadas de certos governos, que tomam medidas extremas para mantê-lo fora do alcance de certos indivíduos ou governos. *Exemplos:* armas de destruição em massa (nucleares e biológicas).

Pedimos que os Mestres usem o bom senso nessas situações. Especialmente num cenário de alta tecnologia, muitos são os objetos que podem não estar diretamente relacionados ao cenário em questão (mas seria possível ir a uma loja de departamentos e comprá-los mesmo assim). Se alguém realmente quiser um picador de legumes ou uma boneca que fala, deixe-o comprá-la.

Este capítulo apresenta uma lista de armas, armaduras e equipamento genérico para campanhas em vários níveis tecnológicos. As listas podem ser copiadas para o uso em sua campanha de GURPS.

Nível Tecnológico

Cada item do equipamento contém a indicação de um nível tecnológico (pág. 22). Esse é o *primeiro* NT em que se pode encontrar o item exatamente como descrito. Muitos itens continuarão sendo usados, com pouca ou nenhuma alteração, em NTs posteriores. O símbolo "^" indica que o objeto requer uma "superciência" que reinvente as leis da física; o NT exigido depende do Mestre.

"Deus fez o homem; mas foi Coronel Colt quem os tornou iguais."

Armas

Todo aventureiro que se preza carrega consigo algum tipo de arma, seja ela a espada larga de um cavaleiro, o .38 de cano curto de um detetive ou a pistola de feixes iônicos de um pirata do espaço.

Escolhendo suas Armas

Ao escolher as armas de um personagem, considere primeiro sua situação e depois suas perícias, a força e o orçamento. Não compre armas que seu personagem não possa usar ou não precise.

Primeiro decida *por que motivo* ele carrega uma arma. Para autodefesa, intimidação ("Pare ou eu atiro!"), combate ou caça? Ele precisa ocultar a arma (ou colocar um silenciador) ou a lei e os costumes permitem carregá-la livremente? Se for um pacifista, o personagem desejará uma arma apenas para ameaçar alguém ou para desarmar ou subjugar o inimigo?

Não se esqueça de levar as leis em consideração. Muitos lugares adotam leis ou costumes que determinam o tipo de arma e armadura permitida nas ruas ou no emprego do personagem sem chamar a atenção (v. o quadro sobre *Classes de Legalidade*). Isso também se aplica aos cenários históricos. Uma armadura de placas numa vila medieval seria tão impactante (e ameaçadora) quanto uma metralhadora na mercearia da esquina!

Verifique também as perícias e a Força do personagem. As armas de alta tecnologia (por exemplo, as armas de fogo) funcionam muito bem com qualquer pessoa que saiba manuseá-las. Já as armas de baixa tecnologia, como os porretes, as espadas, etc., causam muito mais dano se forem empunhadas por uma pessoa mais forte. Os dois tipos podem ter uma ST mínima como pré-requisito para uso.

Por último, dê uma olhada nas estatísticas da arma. As armas estão classificada de acordo com seu NT, peso, custo e legalidade relativa. A quantidade de dano causado pela arma é a medida básica de sua eficiência, mas existem outros fatores como alcance, distância, cadência de tiro e precisão que são levados em conta. Para descobrir qual o significado dessas estatísticas numa situação de combate, dê uma olhada nos Capítulos 11-13.

Esta seção contém informações que o ajudarão a equipar seu personagem adequadamente. Se o personagem adota uma postura pacifista, sinta-se à vontade para pular esta seção ou folheá-la por cima.

Estatísticas de uma Arma

As tabelas de armas contêm as informações descritas a seguir. Uma determinada coluna da tabela só apresenta informações se ela fizer sentido para o tipo de arma a que a tabela se refere. Em todos os casos "-" significa que aquela estatística não se aplica, "var." significa que aquele valor é variável e "espec." significa que se deve procurar a perícia relevante com aquela arma no Capítulo 4 ou a seção adequada do Capítulo 13 para ver as regras especiais.

NT (Nível Tecnológico)

É o nível tecnológico em que a arma foi disponibilizada pela primeira vez. O personagem só pode comprar armas de NT menor ou igual ao NT da campanha, a menos que tenha o característica NT Alto (pág. 23).

Arma

O tipo de arma em questão (ex.: "espada curta" ou "rifle de assalto"). Cada linha representa uma ampla variedade de tipos específicos.

No caso de armas de fogo, essa especificação inclui o diâmetro do projétil, ou "calibre", em milímetros (ex.: 9 mm) ou frações de polegada (ex.: .50), o que for mais comum para aquela arma. As letras M (Magnum), P (Pistola), R (Revólver) e C (Curta) aparecem depois do calibre no caso de armas diferentes que têm o mesmo calibre, mas disparam munições distintas; por exemplo, uma munição de 7,62 mm não é intercambiável com a munição menor 7,62 mmC.

Dano

No caso de armas motoras (regidas pela força muscular) de combate corpo a corpo ou de projétil, como espadas e arcos, o dano causado baseia-se na ST e é expresso como um modificador adicionado ao **GdP** ou **GeB** básico de seu usuário, como descrito na *Tabela de Dano* (pág. 16). Por exemplo: uma lança causa GdP+2 pontos de dano, portanto, se tiver ST 11, o que lhe concede um dano GdP básico de 1d-1, o personagem causará 1d+1 ponto de dano com a lança. Lembre-se que armas com GeB usam o princípio da alavanca e, por isso, causam mais dano.

Para armas de fogo, granadas e algumas armas de combate corpo a corpo autopropelidas, o dano causado é indicado na forma de um número fixo de dados mais modificadores; ex.: o dano causado por uma pistola semiautomática 9 mm é indicado como "2d+2", o que significa que *qualquer* personagem que a utilizar jogará 2d e somará 2 pontos ao resultado para ver quanto dano o ataque causou.

Divisor de Blindagem: Um número entre parênteses logo após o valor de dano ex.: (2) é um *divisor de blindagem*. Divida a RD da blindagem do alvo, ou de outras fontes que ele esteja usando, por este número antes de subtrair o valor da RD do dano que o personagem causou (ou de adicioná-la ao número-alvo do teste de HT do alvo para resistir ao ferimento). Por exemplo, um ataque com um divisor de (2) diminui a RD pela metade. Um divisor fracionário *aumenta* a RD: (0,5) multiplica a RD por 2; (0,2) multiplica-a por 5; e (0,1) multiplica-a por 10.

Tipo de Dano: Uma abreviação que indica o *tipo* de ferimento ou efeito causado pelo ataque.

A vítima perde um número de PV igual ao dano que atravessa sua RD. Divida esse dano pela metade para ataques pouco perfurantes; aumente-o em 50% nos casos de corte e muito perfurantes; e dobre o valor no caso de perfuração e extremamente perfurante. Subtraia o dano por fadiga do número de PF, em vez de PV. As atribulações não causam ferimentos, mas impõem uma atribulação em particular no caso de fracasso num teste de HT, conforme especificado nas observações das armas. Veja regras adicionais na seção *Dano e Lesão* (pág. 377).

Glossário de Armas e Armaduras

Os termos e abreviações a seguir aparecem nas várias tabelas de armas.

AAE: Arma Automática de Esquadrão. Um tipo de metralhadora leve.
ACI: Arma de Combate de Infantaria. Um rifle com um lançador de granadas completo.
ADP: Arma de Defesa Pessoal. Uma arma automática de tamanho semelhante a uma pistola ou metralhadora de mão que dispara uma munição poderosa e é utilizada como arma de emergência pela tripulação de um veículo.
Arma de Feixe Iônico: Uma arma que dispara feixes de partículas. Arma Girofoguete: Um foguete de giro estável ("giroestabilizado").
Armadura de aço laminado: Armadura dos samurais japoneses.
Auto: Um termo que designa uma arma de fogo *semi*automática.
Besta de Pelouro: Uma besta que dispara bolinhas de chumbo ou pedregulhos.
Blaster: Uma arma que dispara feixes de partículas.
C8, C10, C12: O *calibre* de uma espingarda, ou seja, o número de balas de chumbo com o mesmo diâmetro do cano que pesam 250 gr. Logo, um tiro de C10 é *maior* do que um tiro de C12.
Coifa: Geralmente, um capuz feito de cota de malha.
Eletrolaser: Uma arma que transmite uma carga elétrica para o alvo através de uma trajetória ionizada por um laser de baixa potência.
Escorpião: Uma máquina arremessadora de virotes parecida com uma besta gigante.
Gauss: Gíria que designa qualquer arma eletromagnética.
GIF: Granada Impulsionada por Foguete.
Glaive: Um bastão com uma lâmina pesada na ponta.
Katana: Uma espada longa e levemente curvada utilizada pelos samurais japoneses.
LG: Lançador de granadas.
Loriga Segmentada: Armadura dos legionários romanos.
Maça-Estrela: Um mangual composto por uma bola metálica anexada a um cabo por uma corrente.
ML: Metralhadora leve.
MM: Metralhadora de mão.
Mosquete: Uma arma longa de um único tiro, *de alma lisa* e municiada pela boca.
MP: Metralhadora pesada.
MSA: Míssil Superfície-Ar (ex.: Stinger).
MTA: Míssil Teleguiado Antitanque. Um míssil antiveicular direcionado contra alvo pelo disparador.
Naginata: Um bastão com uma lâmina leve na ponta.
Nunchaku: Um mangual composto de um par de clavas curtas unidas por uma corrente.
Rifle com cartucho: Um rifle de retrocarga e disparo único.
Rifle-mosquete: Uma arma longa com rifle de disparo único e municiada pela boca.
Shuriken: Uma estrela ninja.
Sollerets: Sapatos com placas de metal.

Regra Opcional: Modificando Dados + Acréscimos

Algumas vezes, os modificadores acumulados resultam em grandes acréscimos de dano (ex.: 2d+5). Nesse caso, o MJ pode determinar que qualquer bônus de +4 seja transformado em 1d e qualquer +7 seja transformado em 2d. Por exemplo, um ataque de 2d+5 seria equivalente a 3d+1. Se um modificador é definido "por dado de dano", aplique-o por dado de dano básico, seja GdP ou GeB antes de converter os acréscimos em dados.

Isso gera resultados mais realistas, embora signifique uma etapa a mais no momento de preencher a planilha de personagem, etc.

Abreviação	*Tipo de Dano*
at	atribulação
queim	queimadura
cor	corrosão
cont	contusão
corte	corte
fad	fadiga
perf	perfuração
pa-	pouco perfurante
pa	perfurante
pa+	muito perfurante
pa++	extremamente perfurante
espec.	especial veja observações nas armas
tox	toxina

Explosões: A abreviação "ex" depois de um dano por contusão ou queimadura indica que o ataque produz uma explosão que pode ferir aqueles que se encontram nas imediações: divida o dano pelo *triplo* da distância em metros a partir do centro da explosão. Algumas explosões espalham fragmentos que causam dano por corte naqueles que se encontram nas proximidades (v. *Dano de Fragmentação*, pág. 414). O dano de fragmentação aparece entre colchetes; ex.: "3d [2d] cont ex" significa uma explosão que causa 3d pontos de dano por contusão e arremessa fragmentos que causam 2d pontos de dano por corte. A "zona de perigo" dos fragmentos equivale a 5 m vezes o número de dados do dano de fragmentação; ex.: 10 m para [2d]. Se um ataque explosivo tiver um divisor de blindagem, isso se aplicará apenas à **RD** do alvo que é atingido diretamente e não daqueles que se encontravam no raio da explosão ou foram atingidos pelos fragmentos.

Atribulações: Algumas armas especiais não têm a indicação de dados de dano. Em vez disso, elas apresentam um modificador de HT; ex.: "HT-3". Qualquer alvo atingido deve realizar um teste de HT com o redutor listado para evitar os efeitos da atribulação (ex.: inconsciência). Por exemplo, uma pistola paralisante exige um sucesso num teste de HT-3 para evitar que o alvo fique atordoado durante (20 - HT) segundos. Observe que a RD (modificada por qualquer divisor de blindagem) normalmente se soma à HT da vítima; por exemplo, uma jaqueta de couro com RD 2 concederia um bônus de +2 ao teste de HT para resistir aos efeitos de uma pistola paralisante.

Outros Efeitos: Algumas armas apresentam efeitos *conjuntos* ou *subsequente*, listadas em uma segunda linha. Eles ocorrem ao mesmo tempo em que ocorre o ataque principal, no caso do alvo ser atingido. Para maiores detalhes, consulte *Efeitos Conjuntos* (pág. 381) e *Dano de Acompanhamento* (pág. 381).

Alcance

Apenas para armas de combate corpo a corpo. Essa é a distância em metros que pode ser alcançada pela arma de um usuário de tamanho menor ou igual a um humano. Por exemplo, alcance "2" significa que a arma só consegue atingir inimigos que se encontram a 2 m de distância, nem mais nem menos.

"C" indica que o personagem só pode usar aquela arma num combate corpo a corpo. V. *Combate Corpo a Corpo* (pág. 391).

Algumas armas têm dois alcances diferentes. Com uma lança é possível ter um alcance de 1 ou 2 metros, dependendo de como se empunha a arma. Um asterisco (*) ao lado do alcance significa que a arma é suficientemente desajeitada para exigir uma manobra Preparar para alterar o alcance (ex.: entre 1 e 2 metros). Se não houver asterisco, o personagem conseguirá atingir os inimigos que se encontram a qualquer distância dentro do alcance da arma.

Aparar

Apenas para armas de combate corpo a corpo. Um número como "+2" ou "-1" indica o bônus ou penalidade a ser adicionado à defesa Aparar quando o personagem estiver utilizando uma arma (v. *Aparar*, pág. 376). Para a maior parte das armas, esse número é "0", ou seja "sem modificador".

"E" significa que aquela é uma *arma de esgrima* (pág. 405).

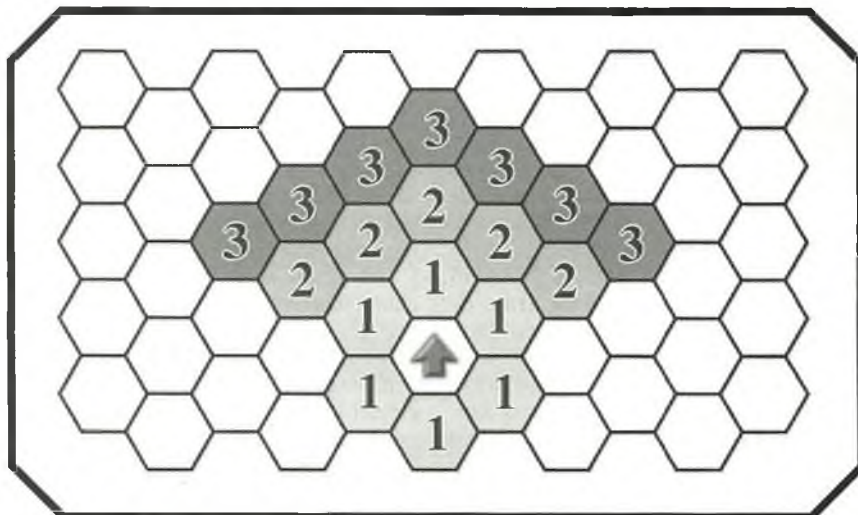
"D" significa que a arma está *desequilibrada:* o personagem não pode utilizá-la para aparar se a arma em questão já foi utilizada para atacar no mesmo turno (ou vice-versa).

"Não" significa que a arma *não pode ser usada para Aparar.*

Prec (Precisão)

Somente para armas de combate à distância. Some o valor da Precisão ao NH do personagem se ele tiver realizado uma manobra Apontar no turno anterior ao ataque. Se a arma tiver uma mira embutida, o bônus devido a isto aparecerá como um modificador separado ao lado da Prec básica da arma; ex.: "7+2".

Distância

Somente para armas de combate à distância. Se a arma indica apenas um número para o alcance, ele será o *Alcance Máximo* (Max) em metros, em que o personagem pode atacar o alvo. Se houver dois números separados por uma barra, o primeiro indica o Alcance Relativo à Metade do Dano (1/2D) e o segundo será o Max. Ataques contra alvos que se encontram a uma distância maior ou igual a 1/2D causam apenas metade do dano e ataques que exigem um teste de HT para resistir, são resistidos com um bônus de +3.

Geralmente, os parâmetros 1/2 D e Max das armas motoras são indicados como múltiplos da ST do personagem que as empunha, em vez de uma distância fixa. Por exemplo, "x10/x15" significa que 1/2D é igual a 10xST e Max é 15xST, portanto, um personagem com ST 10 teria 1/2D de 100 e Max de 150. No caso de bestas e artilharia mecânica, utilize a ST da arma nesta fórmula.

Algumas armas possuem uma distância mínima, mencionada em suas descrições. Isso indica que a arma em questão não pode ser usada para atacar um alvo que se encontre mais próximo do que a distância pré-estabelecida. Geralmente, isso se deve ao fato de seu projétil formar um arco elevado ao ser disparado ou de haver limitações de segurança, disparo ou direção.

CdT (Cadência de Tiro)

Somente armas de combate à distância. A Cadência de Tiro de uma arma é o número máximo de disparos que um atirador comum consegue fazer em um turno de um segundo. De maneira geral, as armas podem disparar menos tiros (até um mínimo de 1) se o personagem quiser, mas é conveniente lembrar-se de alguns detalhes:

"!" significa que a arma só pode ser disparada no modo "totalmente automático", como é o caso de muitas metralhadoras. A CdT *mínima* é de 1/4 da CdT listada, arredondada para cima.

"mxn" (ex.: 3x9) significa que a arma é capaz de disparar um número de tiros por ataque igual ao primeiro número (m) e que cada tiro libera um número de projéteis menores igual ao segundo número (n); v. Espingardas e Projéteis Múltiplos (pág. 409).

"Jato" significa que a arma dispara um feixe contínuo de algum fluido ou de energia (utilizando as regras para jatos, pág. 107).

Tiros

Somente para armas de combate à distância. O número de tiros que a arma é capaz de disparar antes que o personagem tenha que recarregá-la. "A" significa que a arma é de *arremesso*. Para "recarregá-la", é preciso recolhê-la ou preparar outra.

Um número entre parênteses após o parâmetro Tiros indica o número de manobras Preparar necessárias para recarregar *toda* a munição da arma (trocar o pente da arma, por exemplo) — ou, no caso de uma arma de arremesso, o tempo necessário para preparar outra arma. Um "i" ao lado significa que o personagem deve carregar esses tiros individualmente: o tempo indicado na tabela é para *cada tiro* e não para toda a munição.

Uma besta ou besta de pelouro exige o tempo indicado (4 turnos) para ser preparada somente se sua ST for menor que a do personagem (v. *Bestas e ST*, a seguir). Esse tempo deve ser *multiplicado por dois* se a ST da besta for 1 ou 2 pontos maior que a do personagem. Se for 3 ou 4 pontos maior que a do personagem, ele precisará de um "pé-de-cabra" para engatilhá-la; se isso for necessário, a manobre demorará 20 turnos e exigirá que o personagem fique de pé durante o processo. Se a ST da arma for 5 ou mais pontos maior que a do personagem, ele não conseguirá recarregá-la de forma alguma.

Custo

O preço de uma arma nova, em $. No caso de espadas e facas, esse preço inclui também a bainha ou estojo. Para armas de fogo, o preço inclui um kit com os instrumentos mínimos necessários para limpá-la.

Peso

O peso da arma, em quilogramas; "desp." significa "desprezível". Para armas de projétil com a característica Tiros 2+, o valor indicado será o peso da arma depois de *carregada*. O peso de uma carga completa de munição aparece depois da barra.

Exceção: Se a arma tiver Tiros 1 (como um arco ou lançador de mísseis teleguiados) ou tem uma fonte de energia carregada nas costas (indicada por um "me"), o valor indicado será o peso da arma *descarregada*. O peso após a barra é o de um disparo (ex.: o peso de uma flecha ou míssil teleguiado) ou da fonte de energia.

ST (Força)

A Força mínima necessária para se usar a arma da maneira apropriada. Se tentar usar uma arma que exige mais ST do que possui, o personagem sofre uma penalidade de -1 na perícia com a arma para cada ponto de ST que falta *e* perde um PF a mais no final de qualquer combate que dure o suficiente para fatigá-lo.

Para uma arma de combate corpo a corpo, a ST efetiva do personagem para propósitos de dano não pode exceder o *triplo* da ST mínima da arma. Por exemplo, um facão tem uma ST mínima 6, portanto a "ST máxima" para dano é 18; se a ST do personagem for 19+, você vai calcular o dano causado pelo personagem como se ele tivesse ST 18.

As armas *naturais* (ex.: um soco ou chute) não têm ST mínima nem máxima.

"†"significa que a arma requer duas mãos para ser empunhada. Se a ST do personagem for maior ou igual a uma vez e meia a ST indicada (arredondada para *cima*), ele pode empunhar uma arma destas com apenas uma das mãos, mas ela ficará *despreparada* após o seu ataque. Se a ST do personagem for maior ou igual ao *dobro* da ST indicada, ele pode utilizá-la com uma das mãos sem estar sujeito a nenhum penalidade de preparação. Mas, se a arma precisa de uma mão para segurá-la e outra para operar uma parte móvel, como um arco ou um rifle de repetição, duas mãos *sempre* serão necessárias, independente da ST do usuário.

"‡" significa que a arma exige duas mãos *e* fica despreparada depois de ser usada para atacar a menos que a ST do personagem seja pelo menos uma vez e meia a ST indicada (arredondada para *cima*). Para poder usá-la com uma das mãos sem que ela fique despreparada, o personagem deve ter uma ST pelo menos três vezes maior que a ST listada.

"Des" indica que a arma de fogo utiliza um descanso de mosquete. O peso da arma já *inclui* o peso desse dispositivo. É necessária uma manobra Preparar para equilibrar a arma no descanso, porém, depois disso, qualquer tiro disparado enquanto o usuário se encontra parado e de pé a arma está automaticamente apoiada (v. *Apontar*, pág. 364).

"B" indica que se trata de uma arma de fogo com um bipé embutido. Quando o personagem estiver disparando deitado de bruços e usando um bipé, trate a arma como se ela estivesse apoiada *e* diminua as exigências de ST para 2/3 do valor indicado (arredondado *para cima*); ex.: ST 13 torna-se ST 9.

"M" significa que a arma costuma ser montada sobre um veículo, uma carreta de artilharia ou tripé. *Ignore* a ST indicada e a Magnitude quando estiver disparando a arma apoiada no tripé ou apoio; a ST mínima será exigida somente quando o personagem a estiver disparando *sem* o apoio. Remover o tripé (ou recolocar a arma sobre ele) exige pelo menos três manobras Preparar com duração de um segundo cada.

Bestas e ST: Bestas e arcos têm seu *próprio* valor de ST. Use esse valor em vez da ST do personagem para determinar o alcance e o dano causado. A ST de uma arma desse tipo deve ser especificada quando ela estiver sendo comprada. Um personagem sempre pode usar um arco cuja ST é *menor* que a dele. Se usar um arco com uma ST maior, ele causará mais dano, entretanto demorará mais para armá-lo (v. o parágrafo *Tiros*, nesta página).

Magnitude

Somente para armas de combate à distância. A medida do tamanho e funcionalidade da arma. A magnitude modifica o NH do personagem com a arma quando ele realiza uma manobra Avançar e Atacar (v. *Avançar e Atacar*, pág. 365). Ela também serve como uma penalidade sobre o NH em Ocultamento quando ele estiver tentando esconder a arma.

RCO (Recuo)

Somente para armas de fogo. Uma medida da dificuldade para controlar a arma quando se está disparando rapidamente: quanto maior o valor, mais difícil será controlá-la. RCO 1 significa que a arma não tem ou possui um recuo muito fraco.

Quando utilizar uma CdT 2+, cada múltiplo inteiro de RCO na margem de sucesso significa que seu personagem acertou mais um tiro, até o número máximo de acertos ser igual aos tiros disparados; v. Fogo Contínuo (pág. 106). Mesmo armas de fogo com CdT 1 contêm a indicação do RCO, para permitir o uso de certas regras.

CL (Classe de Legalidade)

Somente as armas de fogo e granadas contêm a indicação da classe de legalidade. Classificam-se como CL4 todas as armas de combate corpo a corpo e as armas motoras de combate à distância. Uma exceção é a espada de energia, que é CL2. *Ignore* a CL para "armas" utilizadas como ferramentas, para caça ou diversão e no caso das que forem completamente improvisadas (como uma estaca de madeira). V, *Classe de Legalidade* (pág. 267).

Observações

Os números indicados na coluna "Observações" apresentam notas de rodapé no final da tabela.

Armas de Combate Corpo a Corpo

As armas estão agrupadas de acordo com a perícia necessária para usá-las. Os nomes das perícias aparecem em letras maiúsculas e seus valores pré-definidos entre parênteses; ex.: **"Maça/Machado (DX-5, Mangual-4 ou Maça/Machado de Duas Mãos-3)"**. Armas que podem ser usadas de maneiras diferentes têm duas linhas: uma para cada tipo de ataque. Se várias perícias permitirem que o personagem utilize uma determinada arma, essa faz parte da lista de cada perícia. Por exemplo, tanto a perícia Bastão quanto Espada de Duas Mãos permitem usar um porrete e aplicar um GdP ou GeB com ele.

Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo

MAÇA/MACHADO (DX-5, Mangual-4 ou Maça/Machado de Duas Mãos-3)

NT	*Arma*	*Dano*	*Alcance*	*Aparar*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Observações*
0	Machado	GeB+2 corte	1	0D	$50	2	11	
0	Machadinha	GeB corte	1	0	$40	1	8	[1]
0	Machado de Arremesso	GeB+2 corte	1	0D	$60	2	11	[1]
2	Maça	GeB+3 cont	1	0D	$50	2,5	12	[1]
2	Maça Pequena	GeB+2 cont	1	0D	$35	1,5	10	[1]
3	Picareta	GeB+1 perf	1	0D	$70	1,5	10	[2]

BOXE, BRIGA, CARATÊ OU DX

NT	*Arma*	*Dano*	*Alcance*	*Aparar*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Observações*
—	Soco	GdP-1 cont	C	0	—	—	—	[3]
1	Soco Inglês	GdP cont	C	0	$10	0,125	—	[3]

BRIGA-2, CARATÊ-2 OU DX-2

NT	*Arma*	*Dano*	*Alcance*	*Aparar*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Observações*
—	Chute	GdP cont	C, 1	Não				[3,4]
—	Chute c/ Botas	GdP+1 cont	C, 1	Não				[3,4]

BRIGA OU DX

NT	*Arma*	*Dano*	*Alcance*	*Aparar*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Observações*
—	Dentes Rombos	GdP-1 cont	C	Não	—	—	—	[3]
—	Presas	GdP-1 perf	C	Não	—	—	—	[3]
—	Bico Afiado	GdP-1 pa+	C	Não	—	—	—	[3]
—	Dentes Afiados	GdP-1 corte	C	Não	—	—	—	[3]
—	Golpeador	var.	var.	var.	—	—	—	V. pág. 62
1	Cassetete	GdP cont	C	0	$20	0,5	7	
8	Pistola Paralisante	HT-3(0,5) at	C, 1	Não	$100	0,5	2	[5]

ESPADAS DE LÂMINA LARGA (DX-5, Espada de Energia-4, Rapieira-4, Sabre-4, Espadas Curtas-2 ou Espada de Duas Mãos-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Alcance*	*Aparar*	*Custo*	*Peso*	*ST*	*Observações*
0	Porrete	GeB+1 cont	1	0	$5	1,5	10	
	ou	GdP+1 cont	1	0	—	—	10	
2	Espada Larga	GeB+1 corte	1	0	$500	1,5	10	
	ou	GdP+1 cont	1	0	—	—	10	
2	Espada Larga em GdP	GeB+1 corte	1	0	$600	1,5	10	
	ou	GdP+2 perf	1	0	—	—	10	
3	Espada Bastarda	GeB+1 corte	1, 2	0D	$650	2,5	11	
	ou	GdP+1 cont	2	0D	—	—	11	
3	Katana	GeB+1 corte	1, 2	0	$650	2,5	11	
	ou	GdP+1 perf	1	0	—	—	11	
3	Espada Bastarda em GdP	GeB+1 corte	1, 2	0D	$750	2,5	11	
	ou	GdP+2 perf	2	0D	—	—	11	
4	Sabre de Cavalaria	GeB+1 corte	1	0	$500	1,5	10	
	ou	GdP+1 perf	1	0	—	—	10	

8

MANGUAL (DX-6, Maça/Machado-4 ou Mangual de Duas Mãos-3)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
3	Maça-Estrela	GeB+3 cont	1	0D	$80	3	12	[6]
3	Nunchaku	GeB+1 cont	1	0D	$20	1	7	[6]

ESPADA DE ENERGIA (DX-5 ou qualquer perícia com espada -3)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
^	Espada de Energia	8d(5) qmd	1, 2	0	$10.000	1	3	[7]

GARROTE (DX-4)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
0	Garrote	espec.	C	Não	$2	desp.	—	[8]

FACA (DX-4, Espada de Energia-3, Adaga de Esgrima-3 ou Espadas Curtas-3)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
0	Facão	GeB-3 corte	C, 1	-1	$40	0,25	6	
	ou	GdP perf	C	-1			6	[1]
0	Faca	GeB-3 corte	C, 1	-1	$30	0,25	5	
	ou	GdP-1 perf	C	-1			5	[1]
0	Estaca de Madeira	GdP(0,5) perf	C	-1	$4	0,25	5	[1]
1	Adaga	GdP-1 perf	C	-1	$20	0,125	5	[1]

KUSARI (DX-6, Chicote Monofio-3, Mangual de Duas Mãos-4 ou Chicote-3)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
3	Kusari	GeB+2 cont	1-4*	-2D	$70	2,5	11	[6]

LANÇA DE JUSTA (DX-5 ou Lança-3)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
2	Lança de Justa	GdP+3 perf	4	Não	$60	3	12	[9]

CHICOTE MONOFIO (DX-6, Kusari-3 ou Chicote-3)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
^	Chicote Monofio	GeB+1d-2(10) corte	1-7*	-2D	$900	0,25	5	

ARMAS DE HASTE (DX-5, Lança-4, Bastão-4 ou Maça/Machado de Duas Mãos-4)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
1	Glaive	GdP+3 corte	2, 3*	0D	$100	4	11‡	
	ou	GdP+3 perf	1-3*	0D	—	—	11†	
2	Naginata	GeB+2 corte	1, 2*	0	$100	—	9†	
	ou	GdP+3 perf	2	0D	—	3	9†	
3	Alabarda	GeB+5 corte	2, 3*	0D	$150	6	13‡	
	ou	GeB+4 perf	2, 3*	0D	—	—	13‡	[2]
	ou	GdP+3 perf	1-3*	0D	—	—	12†	
0	Machado de Haste	GeB+4 cont	2, 3*	0D	$120	5	12‡	
	ou	GeB+4 corte	2, 3*	0D	—	—	12‡	

RAPIEIRA (DX-5, Espadas de Lâmina Larga-4, Adaga de Esgrima-3, Sabre-3 ou Terçado-3)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
4	Rapieira	GdP+1 perf	1, 2	0E	$500	1,3	9	

SABRE (DX-5, Espadas de Lâmina Larga-4, Adaga de Esgrima-3, Rapieira-3, Espadas Curtas-4 ou Terçado-3)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
4	Sabre	GeB-1 corte	1	0E	$700	1	8	
	ou	GdP+1 perf	1	0E	—	—	8	

ESCUDO (DX-4)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
0	Golpe com o Escudo	GdP corte	1	Não	var.	var.	—	
1	Golpe com Escudo de espículos	GdP+1 corte	1	Não	+$20	+2,5	—	

ESPADAS CURTAS (DX-5, Espadas de Lâmina Larga-2, Espada de Energia-3, Jitte/Sai-3, Faca-4, Sabre-4, Terçado-4 ou Tonfa-3)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
0	Bastão Curto	GeB cont	1	0	$20	0,5	6	
	ou	GdP cont	1	0	—	—	6	
2	Espada Curta	GeB corte	1	0	$400	1	8	
	ou	GdP perf	1	0	—	—	8	
4	Cutelo	GeB corte	1	0	$300	1	8	
	ou	GdP perf	1	0	—	—	8	[10]
7	Arreador	1d-3 qmd	1	0	$50	2	3	
	conjunto	HT-3(0,5) at			—	—		[5]

ESPADAS CURTAS (DX-5, Adaga de Esgrima-3, Rapieira-3, Sabre-3 ou Espadas Curtas-4)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
0	Bastão Curto	GeB cont	1	0E	$20	0,5	6	
	ou	GdP cont	1	0E	—	—	6	
4	Terçado	GdP+1 perf	1	0E	$400	0,75	5	

LANÇA (DX-5, Armas de Haste-4 ou Bastão-2)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
0	Lança	GdP+2 perf	1*	0	$40	2	9	[1]
	duas mãos	GdP+3 perf	1, 2*	0	—	—	9†	
1	Azagaia	GdP+1 perf	1	0D	$30	1	6	[1]
2	Lança Longa	GdP+2 perf	2,3*	0	$60	2,5	10	
	duas mãos	GdP+3 perf	2,3*	0	—	—	10†	

BASTÃO (DX-5, Armas de Haste-4 ou Lança-2)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
0	Bordão	GeB+2 cont	1, 2	+2	$10	2	7†	
	ou	GdP+2 cont	1, 2	+2	—	—	7†	
2	Naginata	GeB+2 corte	1, 2	0D	$100	3	9†	ponta romba
	ou	GdP+2 perf	1, 2	0	—	—	9†	

MAÇA/MACHADO DE DUAS MÃOS (DX-5, Maça/Machado-3, Armas de Haste-4 ou Mangual de Duas Mãos-4)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
0	Malho	GeB+4 cont	1, 2*	0D	$80	6	13‡	
1	Machado	GeB+3 corte	1, 2*	0D	$100	4	12‡	
1	Segadeira	GeB+3 corte	1	0D	$15	2	11‡	
	ou	GeB perf	1	0D	—	—	11‡	[2]
3	Martelo de Guerra	GeB+3 perf	1, 2*	0D	$100	3,5	12‡	[2]
6	Moto-Serra	GeB+1d corte	1	Não	$150	6,5	10‡	[11]

MANGUAL DE DUAS MÃOS (DX-6, Mangual-3, Kusari-4 ou Maça/Machado de Duas Mãos-4)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
2	Mangual	GeB+4 cont	1, 2*	0D	$100	4	13†	[6]

ESPADA DE DUAS MÃOS (DX-5, Espadas de Lâmina Larga-4 ou Espada de Energia-4)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
0	Bordão	GeB+2 cont	1, 2	0	$10	2	9†	
	ou	GdP+1 cont	2	0	—	—	9†	
2	Naginata	GeB+3 corte	2	0D	$100	3	9†	
	ou	GdP+3 perf	2	0	—	—	9†	
3	Espada Bastarda	GeB+1 corte	1, 2	0	$650	2,5	10†	
	ou	GdP+2 cont	2	0	—	—	10†	
3	Espada Grande	GeB+3 corte	1, 2	0	$800	3,5	12†	
	ou	GdP+2 cont	2	0	—	—	12†	
3	Katana	GeB+2 corte	1, 2	0	$650	2,5	10†	
	ou	GdP+1 perf	1	0	—	—	10†	
3	Espada Bastarda em GdP	GeB+2 corte	1, 2	0	$750	2,5	10†	
	ou	GdP+3 perf	2	0	—	—	10†	
3	Espada Grande em GdP	GeB+3 corte	1, 2	0	$900	3,5	12†	
	ou	GdP+3 perf	2	0	—	—	12†	

CHICOTE (DX-5, Kusari-3 ou Chicote Monofio-3)

NT	Arma	Dano	Alcance	Aparar	Custo	Peso	ST	Observações
1	Chicote	GeB-2(0,5) cont	1, 7*	-2D	$20	1	var.	[12]

Observações

[1] Pode ser de arremesso. V. a *Tabela de Armas Motoras de combate à distância* (pág. 275).

[2] Pode ficar *presa*; veja *Picaretas* (pág. 406).

[3] Briga (pág. 185) aumenta *todos* os danos causados sem armas; Garras (pág. 61) e Caratê (pág. 186) aumentam o dano causado por socos e chutes; (Garras *não* afeta o dano causado por soco inglês ou botas); Boxe (pág. 184) aumenta o dano por soco.

[4] Se fracassar em um chute, o personagem precisa obter sucesso em um teste de DX para evitar uma queda.

[5] No caso de um fracasso num teste de HT, a vítima fica atordoada enquanto a arma estiver em contato com ela mais (20 HT) segundos depois. Em seguida, ela pode realizar um teste de HT-3 para se recuperar.

[6] As tentativas de *aparar* manguais sofrem uma penalidade de -4 e as armas de esgrima (aparar "E") não conseguem realizar manobras Aparar. As tentativas de *bloquear* manguais sofrem uma penalidade de -2. O nunchaku é pequeno, por isso os redutores caem à metade.

[7] Trata-se de uma lâmina de energia. Execute uma manobra Preparar para ativar/desativar a arma. A lâmina é inquebrável e causa dano a qualquer arma ou parte do corpo que aparar ou que tentar *apará-la ou bloqueá-la*. Células de energia adicionais custam $100, pesam 0,25 kg e duram 300 segundos.

[8] Um pedaço de corda utilizado para estrangular a vítima; v. *Garrote* (pág. 406).

[9] O dano causado será maior, quando se utiliza a arma sobre uma montaria; v. *Armas de Cavalaria*, pág. 397.

[10] O cabo da arma pode ser usado como um soco inglês em um combate corpo a corpo.

[11] Muito barulhento! Funciona duas horas com 2,5 l de gasolina.

[12] Especifique o alcance máximo (até 7 m) quando adquirir a arma. O custo e o peso são calculados *por metro*. A ST é 5, +1 por metro. Existem várias regras especiais; não se esqueça de verificar o item *Chicotes* (pág. 405).

Qualidade das Armas de Combate Corpo a Corpo

As armas de combate corpo a corpo e armas motoras de arremesso estão divididas em vários graus de qualidade descritos a seguir. A qualidade influencia o risco de quebra quando se está aparando uma arma muito pesada; v. *Aparando Armas Pesadas* (pág. 376). Os preços indicados nas tabelas de armas se referem às de boa qualidade de NT6 ou inferior e às de ótima qualidade de NT7+.

Barata: Uma arma barata tem um bônus de +2 para evitar quebra e, se puder ser de arremesso, impõe uma penalidade de -1 na Prec. Custa 40% do preço indicado em NT6 ou menos ou 20% em NT7+. As espadas produzidas em massa destinadas aos soldados comuns costumam ser baratas.

Boa: Uma arma boa não tem um modificador de quebra. Essa é a qualidade-padrão em NT6. Em NT7+, as armas de boa qualidade custam 40% do preço indicado.

Superior: Qualquer arma de qualidade superior sofre uma penalidade de -1 no teste de quebra. Uma *lâmina* (arma de corte ou perfuração) que se classifica como tal também recebe um bônus de +1 nos danos causados por corte e perfuração. Em NT6 ou inferior, qualquer tipo de arma de esgrima ou espada de qualidade superior custa 4 vezes o preço indicado (as katanas são, *com frequência*, consideradas armas de qualidade superior!). Outros tipos de armas custam 3 vezes o preço indicado se causarem apenas dano por contusão ou perfuração (ex.: uma maça ou lança) ou 10 vezes o preço indicado se forem capazes de causar dano por corte (ex.: um machado ou alabarda). Em NT7+, todas as armas são consideradas de qualidade "superior" sem nenhum custo adicional.

Altíssima: Somente as armas de esgrima e as espadas podem ser consideradas de altíssima qualidade. Uma arma deste tipo sofre um penalidade de -2 no teste de quebra e um bônus de +2 no dano por corte ou perfuração. Em NT6 ou inferior, as armas de altíssima qualidade custam 20 vezes o preço indicado; em NT7+, custam apenas 4 vezes o preço indicado.

Também existem armas *cerimoniais* (decoradas, com joias incrustadas, banhadas a ouro, etc.). Isso aumenta ainda mais o custo (e o valor de revenda) de 5 a 20 vezes.

Armas de Prata (NT1)

Heróis caçadores de demônios, lobisomens e outras criaturas sobrenaturais podem precisar de armas de prata. Elas são feitas sob encomenda por um artesão. As armas de combate corpo a corpo ou flechas de prata *pura* custam 20 vezes o preço indicado e se quebrarão se forem de qualidade barata. As armas *revestidas* de prata ou com *pontas* desse material custam apenas o triplo do preço indicado e estão sujeitas aos mesmos risco de quebra do material subjacente. As *balas* de prata (NT4+) são puras e custam 50 vezes o preço listado.

As armas deste tipo causam dano adicional somente contra criaturas com Vulnerabilidade à prata (pág. 161). Para uma arma revestida de prata ou com a ponta desse material reduza o multiplicador de ferimento: x2 torna-se x1,5, x3 torna-se x2 e x4 torna-se x3.

Composição de uma Lâmina

A ponta ou lâmina de qualquer arma de combate corpo a corpo de arremesso ou impulsionada pela força motora (tônus muscular) que cause dano por corte ou perfuração (excluindo as estacas de madeira e as armas acionadas por motor, como a moto-serra) é considerada de pedra em NT0, de bronze em NT1, de ferro em NT2 e de aço em NT3+. Por exemplo, uma faca seria de pedra em NT0, mas de aço em NT3, enquanto uma espada grande seria sempre de aço, já que é uma arma que não existe antes do NT3. A composição de uma lâmina modifica a qualidade efetiva quando se está aparando uma arma muito pesada.

As armas compostas por materiais antigos sempre estão disponíveis por um preço baixo.

Pedra (NT0): Uma lâmina de pedra tem um divisor de blindagem de 0,5 sobre o dano por corte e perfuração e não recebe bônus de dano por ser de qualidade superior. Independente de seu nível de qualidade real, considere uma lâmina de pedra como um item *barato* ao calcular risco de quebra ao aparar uma arma em *balanço* feita de metal ou outros materiais de alta tecnologia.

Obsidiana (NT1): Uma lâmina feita de vidro vulcânico é muito afiada, mas se quebra ou fica cega com facilidade. Trate-a como uma lâmina de pedra de boa qualidade, mas adicione +1 ao dano por corte e perfuração (como se fosse de qualidade superior) e +2 ao risco de quebra (como se fosse barata). Ela perderá seu bônus de dano se for utilizada para aparar qualquer arma (mas não um ataque desarmado) ou atingir uma RD 2+.

Bronze (NT1): Uma lâmina de bronze não recebe bônus de dano por ser de qualidade superior. Independente do seu nível de qualidade real, uma lâmina de bronze é considerada um item *barato* para cálculos de risco de quebra ao aparar uma arma em *balanço* feita de materiais superiores (ex.: ferro ou aço).

Ferro (NT2): Uma lâmina de ferro não recebe bônus de dano por ser de qualidade superior. Independente do seu nível de qualidade real, considere uma lâmina de ferro como um item *barato* para cálculos de risco de quebra ao aparar uma arma em *balanço* feita de materiais superiores (ex.: aço).

Aço (NT3): O aço é o material normalmente usado em lâminas. Utilize todas as regras conforme descritas.

Plástico (NT7): O termo "plástico" abrange os compostos de carbono e outros materiais avançados e não-metálicos. Reduza o peso pela *metade* e *dobre o custo*. As lâminas podem ser no máximo de boa qualidade (mas, em geral, são baratas). Trate-as do mesmo modo que as lâminas de aço para cálculos de risco de quebra. No entanto, seu peso reduzido significa que é bem provável que ela serão utilizadas contra armas mais pesadas. As armas que causam apenas dano por contusão (clavas, bastões, etc.) também estão disponíveis (com os graus de qualidade usuais). O principal benefício oferecido pelas armas de plástico é o fato não poderem ser encontradas por detectores de metal.

Armas Motoras de Combate à Distância

Armas de arremesso (machados, lanças, etc.) e armas de projéteis de baixa tecnologia, como arcos e fundas. As armas estão agrupadas de acordo com a perícia necessária para usá-las, junto com seus níveis pré-definidos. Algumas armas de arremesso também aparecem na *Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo*; use as estatísticas a seguir quando elas forem de arremesso.

8

Tabela de Armas Motoras de Combate à Distância

ZARABATANA (DX-6)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Alcance.*	*Peso*	*CdT*	*Tiros*	*Custo*	*ST*	*Magnit.*	*Observações*
0	Zarabatana	1d-3 pa-	1	x4	0,5/0,025	1	1(2)	$30	2	-6	[1, 2, 3]

BOLEADEIRA (Sem valor pré-definido)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Alcance.*	*Peso*	*CdT*	*Tiros*	*Custo*	*ST*	*Magnit.*	*Observações*
0	Boleadeira	GdP-1 cont	0	x3	1	1	A(1)	$20	7	-2	[4]

ARCO (DX-5)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Alcance.*	*Peso*	*CdT*	*Tiros*	*Custo*	*ST*	*Magnit.*	*Observações*
0	Arco Longo	GdP+2 perf	3	x15/x20	1,5/0,05	1	1(2)	$200	11†	-8	[3]
0	Arco Comum	GdP+1 perf	2	x15/x20	1/0,05	1	1(2)	$100	10†	-7	[3]
0	Arco Curto	GdP perf	1	x10/x15	1/0,05	1	1(2)	$50	7†	-6	[3]
1	Arco Composto	GdP+3 perf	3	x20/x25	2/0,05	1	1(2)	$900	10†	-7	[3]

CAPA (DX-5, Rede-4 ou Escudo-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Alcance.*	*Peso*	*CdT*	*Tiros*	*Custo*	*ST*	*Magnit.*	*Observações*
1	Capa Pesada	espec.	1	2	2,5	1	A(1)	$50	8	-6	[4]
1	Capa Leve	espec.	1	2	1	1	A(1)	$20	5	-4	[4]

BESTA (DX-4)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit.	Observações
2	Besta	GdP+4 perf	4	x20/x25	3/0,03	1	1(4)	$150	7†	-6	[3]
3	Besta de Garrucha	GdP+2 perf	1	x15/x20	2/0,03	1	1(4)	$150	7	-4	[2, 3]
3	Besta de Pelouro	GdP+4 pa	2	x20/x25	3/0,03	1	1(4)	$150	7†	-6	[3]
3	Besta de Alavanca	—	—	—	1	—	(20)	$50	7†	—	[5]

LAÇO (Sem valor pré-definido)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit.	Observações
1	Laço	espec.	0	espec.	1,5	1	A(espec.)	$40	7†	-2	[4]

REDE (Capa-5)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit.	Observações
0	Rede Grande	espec.	1	espec.	10	1	A(1)	$40	11	-6	[4, 6]
2	Rede de Combate	espec.	1	espec.	2,5	1	A(1)	$20	8	-4	[4, 6]

FUNDA (DX-6)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit.	Observações
0	Funda	GeB pa	0	x6/x10	0,25/0,025	1	1(2)	$20	6	-4	[2, 3, 7]
1	Fustíbalo	GeB+1 pa	1	x10/x15	1/0,025	1	1(2)	$20	7†	-6	[3, 7]

ARREMESSADOR DE LANÇA (DX-5 ou Arma de Arremeso (Lança)-4)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit.	Observações
0	Ataltl	—	—	—	0,5	1	1(1)	$20	—	—	[2]
	com dardo	GeB+1 perf	1	x3/x4	0,5	—	—	$20	5	-3	
	com azagaia	GeB-1 perf	3	x2/x3	1	—	—	$30	6	-4	

ARMA DE ARREMESSO (MAÇA/MACHADO) (DX-4)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit.	Observações
0	Machadinha	GeB corte	1	x1,5/x2,5	1	1	A(1)	$40	8	-2	
0	Machado de Arremesso	GeB+2 corte	2	x1/x1,5	2	1	A(1)	$60	11	-3	
2	Maça	GeB+3 cont	1	x0,5/x1	2,5	1	A(1)	$50	12	-4	
2	Maça Pequena	GeB+2 cont	1	x1/x1,5	1,5	1	A(1)	$35	10	-3	

ARMA DE ARREMESSO (ARPÃO) (DX-4 ou Arma de Arremesso (Lança)-2)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit.	Observações
2	Arpão	GdP+5 perf	2	x1/x1,5	3	1	A(1)	$60	11	-6	[8]

ARMA DE ARREMESSO (FACA) (DX-4)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit.	Observações
0	Faca Grande	GdP perf	0	x0,8/x1,5	0,5	1	A(1)	$40	6	-2	
0	Faca Pequena	GdP-1 perf	0	x0,5/x1	0,25	1	A(1)	$30	5	-1	
0	Estaca de Madeira	GdP(0,5) perf	0	x0,5/x1	0,25	1	A(1)	$4	5	-2	
1	Adaga	GdP-1 perf	0	x0,5/x1	0,125	1	A(1)	$20	5	-1	

ARMA DE ARREMESSO (SHURIKEN) (DX-4 ou Arremesso-2)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit.	Observações
2	Shuriken	GdP-1 corte	1	x0,5/x1	0,05	1	A(1)	$3	5	0	

ARMA DE ARREMESSO (LANÇA) (DX-4, Arremessador de Lança-4 ou Arma de Arremesso (Arpão)-2)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	Custo	ST	Magnit.	Observações
0	Lança	GdP+3 perf	2	x1/x1,5	2	1	A(1)	$40	9	-6	
1	Azagaia	GdP+1 perf	3	x1,5/x2,5	1	1	A(1)	$30	6	-4	

Observações

[1] Ataque subsequente para dopar ou envenenar se o dano ultrapassar a RD. Os efeitos dependem do tipo de veneno utilizado; v. *Venenos* (pág. 437).

[2] Exige o uso das duas mãos para preparar, mas apenas *uma* para atacar.

[3] Uma flecha ou virote para um arco ou besta custa $2. Um dardo para uma zarabatana ou uma bolinha de chumbo para uma besta de pelouro ou funda vale $0,1. As pedras lançadas com uma funda são gratuitas.

[4] Pode enredar ou apanhar o alvo; v. *Armas Especiais de Combate à Distância* (pág. 410).

[5] Sarilho ou polé para recarregar uma besta ou besta de pelouro de ST elevada. O personagem pode recarregar uma arma cuja ST é até 4 pontos maior do que a sua com 20 manobras Preparar de 1 segundo.

[6] Uma rede não tem 1/2D. O alcance Max é de (ST/2 + NH/5) no caso de uma rede grande e (ST + NH/5) para uma rede de combate.

[7] Pode disparar pedras (NT0) ou balas de chumbo (NT2). As balas de chumbo concedem +1 ao dano e *dobram* o alcance da arma.

[8] Preparado. Exige uma manobra Preparar e um sucesso em um teste de ST para realizar um disparo (no caso de um fracasso, é possível fazer outra tentativa no próximo turno). A retirada do projétil causa *metade* do dano provocado na entrada.

Pontas Finas (NT3)

Em NT3+, as flechas e virotes podem ter pontas "finas" perfurantes de armadura, em vez das pontas "largas". Isso transforma o dano por perfuração em dano *perfurante* e cria um divisor de blindagem de [2]. Não há nenhum efeito sobre o custo ou peso da arma.

Qualidade das Armas Motoras de Combate à Distância

Zarabatanas, arcos e bestas podem ser classificadas como armas de qualidade superior. Aumente o alcance 1/2D e Max em 20%. Elas custam 4 vezes o preço indicado.

As armas de arremesso, flechas e virotes utilizam as regras descritas no parágrafo Qualidade das Armas de Combate Corpo a Corpo (pág. 274).

Granadas de Mão e Bombas Incendiárias

As bombas de arremesso existem desde a criação da pólvora; as bombas de gasolina improvisadas ("coquetéis molotov") continuam populares. Veja o parágrafo Arremesso (pág. 357) para determinar quão longe o personagem consegue arremessar esses dispositivos. "Estopim" representa a quantidade de segundos que a arma leva para detonar depois de preparada.

Tabela de Granadas de Mão e Bombas Incendiárias

ARREMESSO (DX-3 ou Soltar-4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Peso*	*Estopim*	*Custo*	*CL*	*Observações*
5	Pólvora Negra	3d cont ex [1d]	0,5	3-5	$5	2	[1]
6	de Concussão	6d cont ex	0,5	4	$15	2	[2]
6	de Fragmentação	4d cont ex [2d]	0,5	4	$10	2	[2]
6	Coquetel Molotov	espec. (1 m)	0,5	espec.	$2	3	[1, 3]
7	Química	espec.(2 m)	0,5	2	$10	3	[2, 4]
7	de Concussão	5dx2 cont ex	0,5	4	$40	2	[2]
7	de Fragmentação	8d cont ex [3d]	0,5	4	$40	2	[2]
8	de Atordoamento	HT-5 at (10 m)	0,5	2	$40	2	[2,5]
^	de Plasma	6dx4 queim ex	0,5	2	$100	1	[2]

Observações

[1] Requer uma manobra Preparar para acender o estopim (algo impossível debaixo de chuva, etc) ou *cinco* manobras Preparar se tiver de inserir o estopim. Um coquetel molotov se despedaça no momento do impacto; uma granada de pólvora negra detona de 3 a 5 segundos mais tarde, dependendo do comprimento do estopim.

[2] Requer uma manobra Preparar para sacar a granada e outra manobra Preparar para puxar o pino. Detona de 2 a 4 segundos mais tarde, dependendo do tipo de granada.

[3] Uma garrafa de vidro cheia de gasolina acesa por um pedaço de pano em chamas. V. *Coquetel Molotov e Frascos de Óleo* (pág. 410).

[4] Preenche uma área de 2 metros de raio com fumaça, gás lacrimogêneo, etc.; v. *Fumaça e Gases Venenosos* (pág. 439). A nuvem dura mais ou menos 80 segundos em condições normais. Substâncias químicas exóticas podem custar mais caro ou ter uma CL inferior.

[5] Uma atribulação que atinge a Visão e a Audição e afeta uma área de 10 metros de raio. As vantagens Visão Protegida e Audição Protegida concedem, cada uma, um bônus de +5 no teste de HT. Se não conseguir resistir, o personagem ficará atordoado; faça um teste de HT -5 a cada turno para se recuperar. Além disso, ela cria fumaça na área de efeito.

Armas de Fogo

Uma "arma de fogo" é qualquer pistola, foguete ou arma de feixe que não dependa de força motora (muscular). As armas de fogo estão presentes em NT4 e podem ser encontradas facilmente em NT5+. As armas de feixe aparecem no final do NT8 (principalmente em veículos) e *podem* se tornar comuns em NT9 e serem encontradas facilmente em NT10+.

As armas de fogo estão presentes em NT4 e podem ser encontradas facilmente em NT5+.

Tabela de Pistolas e Metralhadoras de Mão

ARMAS DE FOGO (PISTOLA) (DX-4 ou grande parte das outras Armas de Fogo -2)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Observações
4	Pistola de Pederneira, .51	2d-1 pa+	1	75/450	1,5/0,005	1	1(20)	10	-3	2	$200	3	
4	Pistola com Fecho de Roda, .60	1d+1 pa+	1	75/400	1,6/0,005	1	1(20)	10	-3	2	$200	3	
5	Derringer, .41	1d pa+	1	80/650	0,25/0,05	1	2(30i)	9	-2	2	$100	3	
5	Revólver, .36	2d-1 pa	1	120/1.300	1,25/0,12	1	6(3I)	10	-2	2	$150	3	
6	Pistola Auto., .45	2d pa+	2	175/1.700	1,5/0,3	3	7+1(3)	10	-2	3	$300	3	
6	Pistola Auto., 9 mm	2d+2 pa	2	150/1.850	1,2/0,2	3	8+1(3)	9	-2	2	$350	3	
6	Revólver, .38	2d-1 pa	2	120/1.500	1/0,1	3	6(3i)	8	-2	2	$400	3	
6	Revólver de Cano Curto, .38	1d+2 pa	1	120/1.250	0,75/0,1	3	5(3i)	8	-1	3	$250	3	
7	Pistola Auto., 9 mm	2d+2 pa	2	150/1.850	1,3/0,3	3	15+1(3)	9	-2	2	$600	3	
7	Pistola de Ocultação, .380	2d pa	1	125/1.500	0,65/0,1	3	5+1(3)	8	-1	3	$300	3	
7	Revólver, .357M	3d-1 pa	2	185/2.000	1,5/0,105	3	6(3i)	10	-2	3	$500	3	
7	Revólver, .44M	3d pa+	2	200/2.500	1,6/0,15	3	6(3i)	11	-3	4	$900	3	
8	Pistola Auto., .44M	3d pa+	2	230/2.500	2,25/0,3	3	9+1(3)	12	-3	4	$750	3	
8	Pistola Auto., .40	2d pa+	2	150/1.900	1,05/0,35	3	15+1(3)	9	-2	2	$640	3	
9	Pistola Auto., 9 mm	2d+2 pa	2	150/1.900	1/0,35	3	18+1(3)	9	-2	2	$800	3	[1]

ARMAS DE FOGO (GIROFOGUETES) (DX-4 ou grande parte das outras Armas de Fogo -4)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Observações
9	Pistola Girofoguete, 15 mm	6d pa++	1	1.900	0,5/0,2	3	4(3i)	9	-2	1	$200	3	[1, 2]

ARMAS DE FOGO (MM) (DX-4 ou grande parte das outras Armas de Fogo-2)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Observações
6	MM, .45	2d+1 pa+	3	190/1.750	7,8/2,4	13	50+1(5)	11†	-4	3	$2.200	2	[3]
6	MM, 9 mm	3d-1 pa	3	160/1.900	5,2/0,75	8!	32(3)	10†	-4	2	$700	2	[3]
7	Pistola-Metralha, 9 mm	2d+2 pa	2	160/1.900	2,7/0,55	20	25+1(3)	12	-3	3	$900	2	[3]
7	MM, 9 mm	3d-1 pa	4	160/1.900	3,7/0,6	13	30+1(3)	10†	-4	2	$1.200	2	[3]
8	ADP, :4,6 mm	4d+1 pa-	2	200/2.000	1,95/0,25	15	20+1(3)	7†	-3	2	$800	2	
10	ADP Gauss, 4 mm	4d(3) pa-	6+1	700/2.900	2,3/0,5	16	80(3)	9†	-3	2	$3.600	2	[1]

Observações

[1] Inclui sistemas eletrônicos das "armas inteligentes" (v. o quadro).
[2] Os foguetes demoram um pouco para acelerar. Divida o dano por 3 a 1-2 metros e por 2 a 3-10 metros.
[3] A versão civil de uma arma semiautomática tem CdT 3, -25% no custo e recebe um bônus de +1 na CL.

Arma Inteligente (NT8)

Os sistemas a seguir são *opcionais* nas armas de fogo de NT8 (some $500 ao preço) e *padrão* nas de NT9+ (sem custo adicional):

- Mira laser embutida (pág. 412).
- Sistemas eletrônicos "inteligentes" que adicionam um bônus de +1 nos testes de habilidade para consertar danos ou mau funcionamento.
- Um sistema de acesso eletrônico (normalmente um scanner biométrico ou *transmissor* instalado em um anel ou luva) que limita o uso a pessoas autorizadas. Os usuários não-autorizados não conseguem disparar a arma. As armas do exército e da polícia podem ser configuradas de modo a permitir que todos os membros de uma unidade compartilhem o arsenal.
- Se a arma tiver miras embutidas (indicadas como um bônus depois de Prec), haverá uma conexão de vídeo com um capacete ou visor (se estiverem sendo utilizados) que permite uma visualização melhor do alvo; v. *Sistemas de Mira* (pág. 548).

Tabela de Rifles e Espingardas

ARMAS DE FOGO (MOSQUETE) (DX-4 ou a maior parte das outras Armas de Fogo -2)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Observações
3	Canhão de Mão, .90	2d pa++	0	100/600	0,75/0,05	1	1(60)	10†	-6	4	$300	3	
4	Mosquete de Mecha, .80	4d pa++	2	100/600	10/0,025	1	1(60)	10Des†	-6	3	$150	4	
4	Mosquete de Pederneira, .75	4d pa++	2	100/1.500	6,5/0,025	1	1(15)	10†	-6	4	$200	4	

ARMAS DE FOGO (RIFLE) (DX-4 ou a maior parte das outras Armas de Fogo -2)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Observações
5	Rifle-Mosquete, .577	4d pa+	4	700/2100	4,2/0,025	1	1(15)	10†	-6	3	$150	3	
5	Rifle com Cartucho, .45	5d pa+	3	600/2.000	3/0,05	1	1(4)	10†	-6	3	$200	3	
5	Carabina a Manivela, .30	5d pa	4	450/3.000	3,5/0,15	1	6+1(3i)	10†	-4	2	$300	3	
6	Rifle de Cavilha, 7,62 mm	7d pa	5	1.000/4.200	4,4/0,15	1	5+1(3)	10†	-5	4	$350	3	
6	Rifle Autorrecarregável, 7,62 mm	7d pa	5	1.000/4.200	5/0,025	3	8(3)	10†	-5	3	$600	3	
7	Rifle de Assalto, 5,56 mm	5d pa	5	500/3.500	4,5/0,5	12	30+1(3)	9†	-4	2	$800	2	[1]
7	Rifle de Assalto, 7,62 mmC	5d+1 pa	4	400/3.000	5,2/0.9	10	30+1(3)	10†	-4	2	$300	2	[1]
7	Rifle de Combate, 7,62 mm	7d pa	5	1.000/4.200	5,5/0,85	11	20+1(3)	11†	-5	3	$900	2	[1]
8	Carabina de Assalto, 5,56 mm	4d+2 pa +	4	400/3.000	3,6/0,5	15	30+1(3)	9†	-3	2	$900	2	[1]
8	Rifle de Dardos, 11 mm	1d(0,2) pa-	5+1	45/145	3,3/0,01	1	1(3)	9†	-5	2	$1.200	4	[2]
8	Rifle de Atirador, .338	9d+1 pa	6+3	1.500/5.500	8,7/0,4	1	4+1(3)	11T†	-6	4	$5.600	3	
9	ACI, 6,8 mm	6d pa	4+2	700/4.000	6/0,75	15	25+1(3)	10†	-5	2	$7.000	1	[3,4]
10	Rifle de Gauss, 4 mm	6d+2(3)pa-	7+2	1.200/4.800	4,2/0,7	12	60(3)	10†	-4	2	$7.100	2	[3]

ARMAS DE FOGO (ESPINGARDA) (DX-4 ou a maior parte das outras Armas de Fogo -2)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Observações
4	Bacamarte, C8	1d pa	1	15/100	6/0,065	1x9	1(15)	11†	-5	1	$150	4	
5	Espingarda Dupla, C10	1d+2 pa	3	50/125	5/0,05	2x9	2(3i)	11†	-5	1	$450	4	
6	Espingarda Pump, C12	1d+1 pa	3	50/125	4/0,35	2x9	5(3i)	10†	-4	1	$240	4	
7	Espingarda Semiautomática, C12	1d+1 pa	3	50/125	4,2/0,42	3x9	6+1(3i)	10†	-4	1	$950	3	

Observações

[1] A versão civil de uma arma semiautomática tem CdT 3, -25% no custo e um bônus de +1 na CL.

[2] Se o dano ultrapassar a RD, o dardo injeta uma droga ou veneno como um ataque subsequente. No caso de um dardo tranquilizador, faça um teste de HT -3; um fracasso deixa o alvo inconsciente uma quantidade de minutos igual à margem pela qual o teste falhou.

[3] Inclui os sistemas eletrônicos das "armas inteligentes" (pág. 278).

[4] Inclui um lançador de granadas completo de 25 mm (pág. 281).

Munição

Para uma determinada arma, o *peso* de uma carga completa de munição aparece, em quilogramas, após a barra na coluna "Peso". Observe que o *custo* da munição é $40 vezes o seu peso.

Exemplo: O rifle de assalto 5,56 mm pesa "4,5/0,5", ou seja, a carga total de munição pesa 0,5 kg e custa $20.

As estatísticas fornecidas nas tabelas consideram que as munições utilizadas sejam projéteis sólidos comuns (normalmente de chumbo). Em NT6+, isso significa uma "bala" comum ou um projétil "revestido de metal", mas também são possíveis outros tipos de munição. Vejamos alguns exemplos para pistolas, metralhadoras de mão, rifles e metralhadoras (mas *não* valem para espingardas, armas magnéticas e lançadores de dardos):

Regra Opcional: Mau Funcionamento

Como opção, todas as armas de fogo e granadas podem ter um valor que indica "mau funcionamento" ou "Mauf.". A arma emperra, erra o alvo ou falha de alguma outra maneira, se o resultado de qualquer jogada de ataque for maior ou igual ao seu Mauf.; v. *Mau Funcionamento* (pág. 407).

O número de mau funcionamento é uma função do nível tecnológico: ele é 12 em NT3, 14 em NT4, 16 em NT5 e 17 em NT6+. Algumas armas podem ser mais ou menos confiáveis. A qualidade da arma também afeta o Mauf. Por último, a falta de manutenção (principalmente em locais com muita poeira ou umidade) pode reduzir o Mauf.

Munição de Ponta Oca (PO): Balas projetadas para destroçar a carne, causando ferimentos maiores. Isso modifica o tipo de dano: pa- torna-se pa, pa torna-se pa+ e pa+ torna-se pa++ (não existe munição PO disponível para as armas que já causam dano pa++). No entanto, esse tipo de munição tem dificuldade para atravessar barreiras ou armaduras; acrescente um divisor de blindagem de (0,5). A munição PO está disponível em NT6+, o custo e CL são normais e esse é o tipo de munição mais utilizado por caçadores e policiais.

Munição de Ponta Rígida Perfurante de Armadura (PRPA): Balas sólidas com uma ponta densa perfurante de armadura. Acrescente um divisor de blindagem de (2), mas, se o calibre da arma for menor que 20 mm (.80), o tipo de dano sofre degradação: pa++ cai para pa+, pa+ cai para pa que, por sua vez cai para pa- (não surte efeito em pa-). A munição PRPA está disponível em NT7+ e tem o *dobro* do custo usual e CL2.

Munição de Ponta Destacável Perfurante de Armadura (PDPA): Um pequeno dardo de tungstênio envolto por um revestimento maior de plástico que se desfaz quando o projétil deixa o tambor da arma, aumentando a velocidade. A munição PDPA funciona como a PRPA, mas o alcance aumenta em 50% e o dano em +1 por dado. Utilizada por tanques em NT6-7 e metralhadoras em NT8, ela também está disponível para armas pequenas em NT9. Esta munição tem *5 vezes* o custo usual e CL1.

Qualidade das Armas de Fogo

As armas de fogo de qualidade *superior custam o dobro do* preço indicado e recebem um bônus de +1 na Prec e de +1 no Mauf. As de *altíssima* qualidade custam 5 vezes o preço indicado e recebem um bônus de +2 na Prec e +1 no Mauf. Se isso resultar em um Mauf. maior ou igual a 19, a arma *não apresentará problema*, a menos que a falta de manutenção reduza o Mauf.

As armas de *apresentação* (decoradas, enfeitadas) também estão disponíveis. Isso aumenta ainda mais o custo (e o valor de revenda) de 2 a 20 vezes.

Tabela de Armas de Fogo de Ultra-Tech

ARMAS DE FEIXE (PISTOLA) (DX-4, outras Armas de Feixe -4 ou Armas de Fogo (Pistola) -4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Alcance*	*Peso*	*CdT*	*Tiros*	*ST*	*Magnit.*	*RCO*	*Custo*	*CL*	*Observações*
9	Pistola Eletrolaser conjunto	1d-3 qmd HT-4(2) at	4	40/80	1,1/0,25	3	180(3)	4	-2	1	$1,800	4	[1, 2, 3]
10	Pistola Laser	3d(2) qmd	6	250/750	1,6/0,25	0	400(3)	6	-2	1	$2.800	3	[3]
11	Pistola de Feixe Iônico	3d(5) qmd	5	300/900	0,8/0,25	3	200(3)	4	-2	1	$2,200	3	[4, 5]

ARMAS DE FEIXE (RIFLE) (DX-4, outras Armas de Feixe -4 ou Armas (Rifle) -4)

NT	*Arma*	*Dano*	*Prec*	*Alcance.*	*Peso*	*CdT*	*Tiros*	*ST*	*Magnit.*	*RCO*	*Custo*	*CL*	*Observações*
9	Carabina Eletrolaser conjunto	1d-3 qmd HT-4(2) at	8+1	160/470	1,8/0,5	3	360(5)	4†	-8	1	$3.900	3	[1, 2, 3]
9	Rifle de Atirador a Laser	5d(2) qmd	12+2	1.100/3.300	10/2	3	75(5)	10†	-4	1	$20.000	1	[3]
10	Rifle Laser	5d(2) qmd	12+2	700/2.100	5/1	0	150(3)	7†	-4	1	$10.000	2	[3]
11	Rifle de Feixe Iônico	6d(5) qmd	10+2	700/2,100	5/0,5	3	50(3)	7†	-4	1	$18.000	2	[4, 5]
11	Feixe Iônico Pesado	8d(5) qmd	10+4	900/2,700	10/2	3	90(5)	10†	-6	1	$23.000	1	[4]

Observações

Todas as armas de feixe incluem sistemas eletrônicos das "armas inteligentes" (v.pág. 278).

[1] A arma precisa de atmosfera para funcionar. Ela *não* produz *nenhum efeito* em atmosferas rarefeitas ou no vácuo.

[2] O dano por queimadura recebe o modificador de dano de Sobretenção (pág. 108). Além disso, mesmo quando nenhum dano penetre, o alvo deve obter sucesso em um teste de HT -4 mais *metade* da RD do local atingido (devido ao divisor de blindagem). No caso de um fracasso, o choque elétrico deixará o alvo atordoado. O alvo pode fazer um novo teste de HT a cada turno submetida à mesma penalidade (mas *sem* o bônus de RD) para se recuperar.

[3] Fumaça, névoa, chuva, nuvens, etc. concedem ao alvo uma RD adicional igual a penalidade de visibilidade. Por exemplo, se a chuva impuser uma penalidade de -1 a cada 100 metros, um laser percorrendo 2.000 metros de chuva deve superar uma RD adicional de 20.

[4] O dano por queimadura recebe modificador de dano de Sobretenção (pág. 108).

[5] Em aventuras que envolvem a superciência, um "onidisparador" custa o dobro, mas tem uma regulagem para "atordoamento": o dano se torna HT-3(3) at para uma pistola e HT-6(3) at para um rifle. Um fracasso em um teste de HT significa que a vítima ficará inconsciente por uma quantidade de minutos igual a sua margem de erro.

Armas Pesadas

A tabela a seguir fornece alguns exemplos das armas mais pesadas que os aventureiros podem carregar ou encontrar. É raro encontrar policiais ou criminosos de posse de tais armas — mas qualquer esquadrão de infantaria ou grupo terrorista com fundos financeiros suficientes terá acesso.

Tabela de Armas Pesadas

ARTILHARIA (MÍSSIL GUIADO) (IQ-5)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Obs.
7	MTA, 115 mm	6dx10(10) cont ex	3	200/2.000	18,5/13	1	1(20)	11T†	-10	1	$20.000	1	[1, 2, 3]
8	MAS, 70 mm	6dx3 cont ex [6d]	7	1.000/8.800	9/11	1	1(20)	10†	-8	1	$38.000	1	[1, 2, 4]

CANHONEIRO (CATAPULTA) (DX-4 ou outra Artilharia -4)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Obs.
2	Scorpion	6d perf	3	415/520	55/0,45	1	1(30)	45M†	-10	—	$5.000	2	

CANHONEIRO (METRALHADORA) (DX-4 ou outra Artilharia -4)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Obs.
6	MP, .50	13d+1 pa+	6	1.800/7.400	58/16	8!	100(5)	20M†	-8	2	$14.000	1	[5]

ARMAS (LANÇADOR DE GRANADAS) (DX-4 ou grande parte das outras Armas de Fogo -4)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Obs.
7	Sob-Tambor, 40 mm	4d(10) cont ex [2d]	2	150/440	+1,7/0,25	1	1(3)	11	—	2	$500	1	[1, 6, 7]
9	Integrado, 25 mm	7d cont ex [3d]	4+2	2.200	/0,8	1	3(3)	10	—	3	—	—	[8]

ARMAS (ALA) (DX-4 ou grande parte das outras Armas de Fogo -4)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Obs.
7	Bazuca, 60 mm	6dx2(10) cont ex	3	100/650	8,3/1,7	1	1(4)	10†	-6	1	$1.000	1	[2, 7]
7	GIF, 85 mm	6dx3(10) cont ex	3+1	300/1.000	10,5/2,8	1	1(5)	10†	-6	1	$800	1	[2, 7]
8	ALA, 84 mm	6dx6(10) cont ex	3	330/2.300	7,3	1	1()	10†	-5	1	$750	1	[2, 7]

ARMAS (ML) (DX-4 ou grande parte das outras Armas com penalidade de -2)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Obs.
6	Rifle Automático, 7,62 mm	7d pa	5	1.000/4.200	11/0,8	9!	20(3)	12T†	-6	3	$6.500	2	
6	ML, 7,62 mm	7d pa	5	1.000/4.200	15/3	15!	100(5)	13T†	-6	2	$6.600	1	
7	AAE, 5,56 mm	5d+1 pa	5	800/3.500	12,3,5	12!	200(5)	12T†	-6	2	$4.800	1	

PROJETOR DE LÍQUIDO (LANÇA-CHAMA) (DX-4 ou outro Projetor Líquido com penalidade de -4)

NT	Arma	Dano	Prec	Alcance.	Peso	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	Custo	CL	Obs.
6	Lança-Chama	3d qmd	—	50	35	Jato	10	10†	-8		$1.800	1	

Observações

[1] Tem um alcance mínimo: 10 metros no caso de um LG de 40 mm, 30 metros no caso de um MTA de 115 mm e 200 metros no caso de um MAS de 70 mm.

[2] Contradisparo de risco: 1d ponto de dano por queimadura em qualquer pessoa que se encontre atrás do atirador a uma distância de até 15 metros (30 no caso da MTA).

[3] Ataque guiado (pág. 412). O Canhoneiro usa Artilharia (Míssil Guiado) para *atacar*. "1/2D" é igual à *velocidade* do projétil (m/s). O peso se refere ao lançador vazio/um projétil.

[4] Ataque Teleguiado (Visão Hiperespectral) (pág. 413) com o NH 10 do projétil. O atirador faz um teste de Bombardeiro (Míssil Guiado) para apontar. No caso de um sucesso, o míssil receberá o bônus de Prec. "1/2D" é igual à velocidade (m/s) do projétil. O peso se refere ao lançador vazio/um projétil.

[5] Um tripé destacável pesa *mais* 22 kg.

[6] Pode ser anexada à parte inferior do cano de qualquer rifle ou carabina de NT7+. Utilize a Magnitude do Rifle.

[7] O dano não é reduzido pela metade no alcance de 1/2D, mas perderá seu divisor de blindagem que é de (10).

[8] Embutido na ICI de NT9 (pág. 266). Utilize a Magnitude da ICI. tem os sistemas eletrônicos das "armas inteligentes" (v. pág. 278).

Armaduras

Uma armadura é algo muito útil num combate. Um único tiro ou golpe de espada pode incapacitar ou matar o personagem, mas uma armadura pode lhe dar uma segunda chance. A Resistência ao Dano, ou RD, da armadura deve ser subtraída *diretamente* do dano causado pelas armas dos inimigos. Não é necessário ter nenhuma perícia específica para se usar uma armadura — o personagem simplesmente a veste. *Exceção:* Certos tipos de armadura de NT7+ exigem a perícia Traje para Ambientes (pág. 226).

Entretanto, uma armadura eficaz é *pesada* e este peso pode atrapalhar o personagem (v. *Carga e Deslocamento*, pág. 17), reduzindo a Esquiva e Aparar se estiver usando armas de esgrima e o nível de habilidade em Judô ou Caratê. Um espadachim que conta com sua agilidade para evitar ferimentos pode escolher uma armadura leve ou não usar nenhuma. Se planeja não usar uma armadura, o personagem deve ter a Esquiva, Bloqueio ou Aparar maior ou igual a 12 e preferivelmente duas dentre elas ou todas as três.

As melhores armaduras são *caras*. O personagem provavelmente não conseguiria comprá-las, a menos que fosse muito Rico.

Uma armadura é mais importante em alguns períodos do que em outros. Antes do NT4, ela é um item que salva vidas. Os guerreiros que esperam enfrentar uma batalha deveriam comprar a armadura mais pesada possível. Por outro lado, poucos combatentes usam armaduras de metal na cidade ou na estrada, pois ela é muito pesada e desconfortável.

Em NT4, quando as armas de fogo se tornam comuns, as armaduras se tornam menos funcionais. Qualquer coisa capaz de parar a bala de um mosquete é pesada demais para ser usada. A não ser no caso da cavalaria, poucos soldados ou aventureiros usam mais do que um elmo e placas de peito. Em NT5-6, as armaduras desaparecem completamente (embora a infantaria de NT6-7 ainda use um elmo de aço para se proteger de fragmentos de granadas).

Em NT7-9, essa tendência se inverte, pois surgem materiais sintéticos leves (como o kevlar) à prova de balas que vão ser aprimorados com o passar do tempo. Em alguns cenários de NT10+, uma armadura pode ser vital. Em outros, as armas conseguem penetrar qualquer coisa e a Esquiva (ou disparar primeiro) é a melhor defesa.

Tabelas de Armaduras

Veremos a seguir, três tabelas de armaduras: uma para armaduras de baixo nível tecnológico (NT0-5), uma para armaduras de nível tecnológico alto ou altíssimo (NT6+) e outra para a proteção de montarias. Cada item das tabelas inclui uma peça de roupa simples e leve para ser utilizada sob a armadura ou enchimento (ex.: uma cota de malha exige que se utilize um enchimento de pano sob a peça de metal) se isso for comum ao tipo de armadura. As estatísticas já incluem esse detalhe; não é necessário comprar roupas ou enchimentos separadamente ou atribuir uma RD e peso a esses itens.

As tabelas fornecem as seguintes informações para cada tipo de armadura:

NT: O nível tecnológico em que a armadura é encontrada com facilidade.

Armadura: O nome do item.

Local: A região do corpo de um humanoide que a armadura protege. Os locais são o crânio (topo de cabeça), o rosto (excluindo os olhos), pescoço, olhos, braços, mãos, tronco (o abdômen e o tórax), virilha, pernas e pés. O termo "membros" compreende os braços e as pernas, mas não as mãos e os pés. Cabeça abrange o crânio, o rosto e os olhos. Corpo equivale a pescoço, tronco e virilha. Traje completo significa o corpo inteiro, exceto a cabeça.

RD: A quantidade de Resistência a Dano do item. Subtraia este valor de qualquer ataque que atinja o local protegido pela armadura. Ex.: Se o personagem estiver usando um corselete com RD 6 e for atingido no peito por um ataque que causaria 8 pontos de dano, somente 2 o afetarão. Algumas armaduras possuem sua RD dividida; ex., "4/2". Isso significa que a RD varia de acordo com a parte do corpo e o tipo de ataque; veja as observações para aquela peça da armadura.

O símbolo "*" significa que a armadura é flexível. Ela é mais fácil de ser ocultada ou usada sob outra armadura e mais rápida para ser vestida ou removida, mas tem uma vulnerabilidade maior ao dano causado por um impacto.

"D" significa que a RD protege apenas contra ataques frontais.

Custo: O preço do item, em $. "K" significa mil e "M" significa milhão.

Peso: Em quilos.

CL: A Classe de Legalidade do item; v. *Classes de Legalidade* (pág. 265).

Observações: Muitos itens possuem características ou restrições especiais de acordo com as notas nas tabelas a seguir. Algumas armaduras mais avançadas têm itens embutidos que fornecem vantagens efetivas para seus usuários.

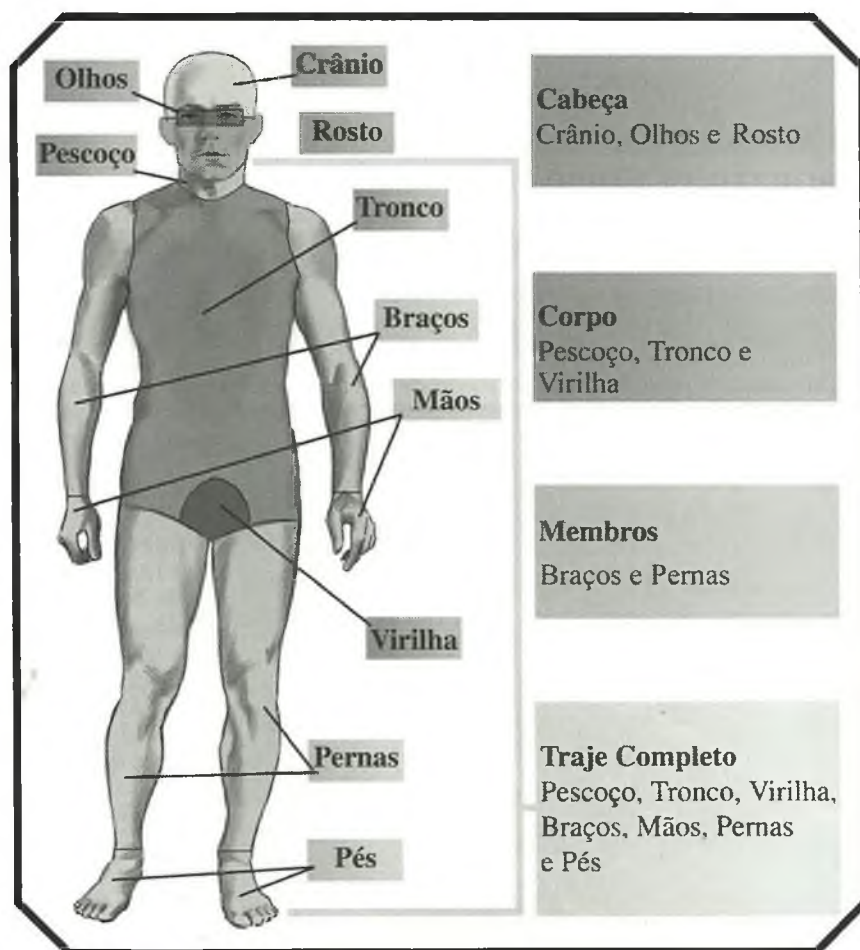



Tabela de Armaduras de Nível Tecnológico Baixo

NT	Armadura	Local	RD	Custo	Peso	CL	Obs.
Armadura Corporal							
0	Tanga de Pele	virilha	1*	$10	desp.	—	[1]
0	Túnica de Pele	tronco	1*	$25	1	—	[1]
1	Peitoral de Bronze	tronco	4D	$400	10	3	[2]
1	Corselete de Bronze	tronco, virilha	5	$1.300	20	3	
1	Túnica	tronco, virilha	1*	$30	3	—	[1]
1	Armadura de Couro	tronco, virilha	2	$100	5	4	
1	Jaqueta de Couro	braços, tronco	1*	$50	2	—	[1]
2	Armadura de Escamas Leve	tronco	3	$150	7,5	4	
2	Loriga Segmentada	tronco	5	$680	13	3	
2	Cota de Malha Longa	tronco, virilha	4/2*	$230	12,5	3	[3]
2	Camisa de Cota de Malha	tronco	4/2*	$150	8	4	[1, 3]
2	Armadura de Escamas	tronco, virilha	4	$420	17,5	3	
3	Cota de Malha Longa Dupla	tronco, virilha	5/3*	$520	22	3	[3]
3	Corselete de Aço Reforçado	tronco, virilha	7	$2.300	22,5	3	
3	Peitoral de Aço	tronco	5D	$500	9	3	[2]
3	Corselete de Aço	tronco, virilha	6	$1.300	17,5	3	
3	Armadura de Placas Laminadas de Aço	tronco, virilha	5	$900	15	3	
4	Casaco de Couro de Búfalo	corpo, membros	2*	$210	8	4	
Peças de Armadura							
1	Braçadeiras de Bronze	braços	3	$180	4,5	4	
1	Grevas de Bronze	pernas	3	$270	8,5	4	
1	Mangas de Tecido	braços	1*	$20	1	—	[1]
1	Perneiras de Couro Reforçado	pernas	2	$60	2	4	
1	Mangas de Couro Reforçado	braços	2	$50	1	4	
1	Perneiras de Couro	pernas	1*	$40	1	—	[1]
1	Calças de Couro	pernas, virilha	1*	$40	1,5	—	[1]
1	Saiote de Couro Batido	virilha, pernas	3/2*	$60	2	—	[3]
2	Perneiras de Cota de Malha	pernas	4/2*	$110	7,5	3	[3]
2	Mangas de Cota de Malha	braços	4/2*	$70	4,5	3	[3]
2	Perneiras de Escamas	pernas	4	$250	10,5	3	
2	Mangas de Escamas	braços	4	$210	7	3	
3	Braçadeiras de Placas Reforçadas	braços	7	$1.500	10	3	
3	Perneiras de Placas Reforçadas	pernas	7	$1.600	12,5	3	
3	Braçadeira de Placas	braços	6	$1.000	7,5	3	
3	Perneiras de Placas	pernas	6	$1.100	10	3	

NT	Armadura	Local	RD	Custo	Peso	CL	Obs.
Proteção para a Cabeça							
1	Elmo de Bronze	crânio, rosto	3	$160	3,7	4	
1	Celada de Bronze	crânio	3	$60	2,5	4	
1	Barrete de Tecido	crânio	1*	$5	desp.	—	[1]
1	Barrete de Couro	crânio	1*	$32	desp.	4	
1	Elmo de Couro	crânio, rosto	2	$20	0,25	4	
2	Elmo de Legionário	crânio, rosto	4	$150	3	3	
2	Coifa de Cota de Malha	crânio, pescoço	4/2*	$55	2	3	[3]
3	Elmo Circular	crânio, rosto	6	$240	5	3	[4]
3	Máscara	rosto	4	$100	1	3	
3	Elmo Grande	crânio, rosto, pescoço	7	$340	5	3	[4]
3	Celada	crânio	4	$100	2,5	4	
Luvas							
1	Luvas de Tecido	mãos	1*	$15	desp.	—	[1]
1	Luvas de Couro	mãos	2*	$30	desp.	—	
2	Manoplas	mãos	4	$100	1	4	
3	Manoplas Reforçadas	mãos	5	$250	1,2	3	
Calçados							
0	Sandálias	pés	0	$25	0,25	—	[1, 2]
1	Sapatos	pés	1*	$40	1	—	[1]
2	Botas	pés	2*	$80	1,5	—	[1]
3	*Sollerets*	pés	4	$150	3,5	3	

Observações

[1] Pode ser ocultado como ou sob uma peça de roupa.

[2] Cobertura parcial: sandálias concedem RD 1 para as solas dos pés, enquanto que as placas de peito protegem apenas contra ataques frontais.

[3] RD dividida: utilize a menor RD contra ataques por *contusão*.

[4] O elmo impõe a desvantagem Sem Visão Periférica (pág. 161).

Tabela de Armaduras de Tecnologia Alta e Ultra

NT	Armadura	Local	RD	Custo	Peso	CL	Obs.
Blindagem Individual							
6	Colete de Campanha	tronco	7	$500	10	3	
7	Colete Fragmentado	tronco, virilha	5/2*	+$300	4,5	3	[1]
	+*Encartes de Placas*	tronco	+20	$350	+7,5	3	
8	Colete Balístico	tronco	8/2*	$400	1	3	[1, 2, 3]
8	Colete Tático	tronco, virilha	12/5*	+$600	4,5	2	[1, 3]
	+ *Placas Antitrauma*	tronco	+23	$900	+4,5	2	
9	Traje Balístico	corpo, membros	12/4*	$1K	3	3	[1, 2, 3]
9	Traje Tático	traje completo	20/10*	$3K	7,5	2	[1, 3, 4, 5]
Luvas e Calçados							
7	Botas Reforçadas	pés	5/2	$75	1,5	—	[2, 6]
9	Botas de Assalto	pés	12/6	$150	1,5	4	[3, 6]
9	Luvas Balísticas	mãos	8/2*	$30	desp.	4	[1, 2, 3]

NT	Armadura	Local	RD	Custo	Peso	CL	Obs.
Capacetes							
6	Máscara de Oxigênio	olhos, rosto	2	$100	2	4	[7]
6	Celada de Aço	crânio	4	$60	1,5	4	
7	Capacete Antifragmentos	Crânio	5	$125	1,5	4	
	+*Visor*	olhos, rosto	1	+$25	0,75	4	[8]
8	Capacete Balístico	Crânio	12	$250	1,5	3	[3]
	+*Visor*	olhos, rosto	10	+$100	+0,75	3	[3, 8]
Trajes para Ambientes							
7	Traje NBQ	traje completo	1	$150	1,7	4	[5, 9]
7	Traje Espacial	traje completo	2	+$25K	112,5	4	[4, 9, 10]
	+*Capacete Espacial*	cabeça	3	$2M	5	4	[7, 11]
9	Traje de Combate	traje completo	70/50	$80K	75	1	[3, 4, 6, 12]
	+*Capacete*	cabeça	70/50	+$10K	7,5	1	[3, 6, 7, 11]
9	Armadura de Combate	traje completo	18/12	$10K	15	2	[3, 4, 5, 6]
	+*Capacete*	cabeça	50/30	+$2K	2,5	2	[3, 6, 7, 11]
9	Armadura Espacial	traje completo	40/30	$20K	22,5	2	[3, 4, 6, 10]
	+*Capacete*	cabeça	50/30	+$3K	3,5	2	[3, 6, 7, 11]
9	Traje Pressurizado	traje completo	6	$10K	12,5	4	[3, 4, 10]
	+*Capacete Pressurizado*	cabeça	6*	+$2K	2,5	4	[3, 11]

Observações

Todos os aparelhos eletrônicos e sistemas elétricos (incluindo os trajes de combate) das armaduras de NT7+ funcionam durante (NT-6) x 6 horas, antes de precisarem ser recarregados ou reabastecidos.

[1] RD dividida: use a primeira RD, mais alta, contra ataques *perfurantes* e de *corte*; utilize a segunda RD, mais baixa, contra *todos os outros tipos de dano*.

[2] Pode ser considerada uma roupa *ou* ocultada com ou sob as roupas.

[3] A RD aumenta junto com o NT. Após o NT inicial, consulte a tabela a seguir:

[4] Sensores biomédicos permitem o monitoramento remoto dos sinais vitais, o que concede um bônus de +1 à perícia Diagnose quando se estiver examinando o usuário. Além disso, o traje é climatizado.

NT	*Multiplicador de RD*
Inicial	x1
Inicial+1	x1,5
Inicial+2	x2
Inicial+3	x3
Qualquer NT superior	x4

[5] Exige a perícia Traje NBQ, mas, em NT9+, esse traje não limita a DX. Se for usado com uma máscara ou capacete que tem a nota [7] concede a vantagem Lacrado.

[6] RD dividida: use a RD mais alta somente se o ataque atingir o tronco (no caso de blindagem pessoal), crânio (no caso de um capacete) ou sola do pé (no caso de um calçado).

[7] Inclui Pulmões com Filtro, Olfato Protegido e Visão Protegida, mas, antes do NT9, também impõe a desvantagem Sem Visão Periférica.

[8] Concede Visão Protegida.

[9] A RD do traje funciona apenas contra dano por *queimadura* ou *corrosão*.

[10] Exige a perícia Traje Pressurizado. Se for usado com um capacete, o traje concede Não Respira (durante 12 horas), Olfato Protegido, Lacrado e Resistência ao Vácuo.

As armaduras são mais importantes em alguns períodos do que em outros. Em determinados cenários, uma armadura pode ser vital. Em outros, as armas são capazes de penetrar qualquer coisa, por isso uma boa Esquiva — ou disparar primeiro — é a melhor defesa.

[11] Concede Audição Protegida, Visão Protegida e Rádio. Em NT9+, concede Senso de Direção (Necessário Sinal), Infravisão, Visão Noturna 9 e (NT - 8) níveis de Visão Telescópica. Os elmos de NT9+ também têm uma tela compatível com os sistemas eletrônicos das "armas inteligentes" (pág. 278). Trajes de Combate adicionam Visão Hiperespectral e Comunicação a Laser.

[12] Exige a perícia Traje de Combate. Concede ST de Levantamento e ST de Golpe +10 e Super Salto 1. Adicione um bônus de +5 à ST de Levantamento e à ST de Golpe e +1 ao Super Salto para cada NT superior a 9. Quando utilizada junto com o elmo, esta armadura também concede Não Respira (durante 12 horas), Olfato Protegido, Lacrado e Resistência ao Vácuo. *Não* conte o peso do traje como carga!

Tabela de Armaduras para Cavalos (Barda)

NT	Armadura	Local	RD	Custo	Peso	CL	Obs.
Máscaras							
1	Couro e Tecido	rosto	2	$40	1,5	4	[1]
2	Malha	rosto	4/2*	$60	3,5	3	[1, 2]
2	Escamas	rosto	4	$200	6	3	[1]
3	Placas	rosto	5	$200	6	3	[1]
Armadura para a Cabeça e o Pescoço							
2	Couro e Tecido	pescoço, crânio	2	$80	2	4	
2	Malha	pescoço, crânio	4/2*	$100	15	3	[2]
2	Escamas	pescoço, crânio	4	$320	10	3	
3	Placas	pescoço, crânio	5	$330	9	3	
Barda Parcial							
1	Couro e Tecido	tronco	2D	$260	6	4	
2	Malha	tronco	4/2D*	$440	10	3	[2]
2	Escamas	tronco	4D	$480	30	3	
Barda Completa							
2	Couro e Tecido	tronco, virilha	2	$345	15	4	
3	Malha	tronco, virilha	4/2*	$670	29,5	3	[2]
3	Placas	tronco, virilha	5	$1.650	45	3	
Perneiras							
3	Placas	pernas	5	$400	10	3	[3]

Observações

[1] Impõe à montaria a desvantagem Sem Visão Periférica (pág. 161) enquanto estiver sendo utilizada.
[2] RD dividida: utilize a RD mais baixa contra ataques por *contusão*.
[3] O peso e o custo listados se referem *a um par* de pernas protegido. Cada par impõe uma penalidade de -1 ao Deslocamento.

O Uso de Armaduras

Existem algumas restrições sociais e práticas ao uso de armaduras.

Redutores de Reação

Um indivíduo trajando uma armadura completa possui uma presença ameaçadora. Ele provavelmente não será bem recebido onde quer que vá. Em uma situação comum (fora de combate), o usuário de uma armadura que cobre completamente o rosto ou a cabeça sofre uma penalidade de -2 nas jogadas de reação. Uma armadura indisfarçável com RD 2+ que protege qualquer outra parte do corpo que não seja as mãos e os pés impõe uma penalidade de -1 ou -2 se não for de material flexível *e* cobrir o tronco. Esses redutores são cumulativos: uma armadura de placas e um elmo completo resultariam em um penalidade de -4.

No entanto, não haverá redutor se o PdM que realiza o teste de reação entende que o usuário precisa usar uma armadura ou *tem o direito de fazê-lo* naquela situação. Entre os exemplos de armaduras aceitas socialmente está a usada por um cavaleiro durante uma campanha ou torneio, um astronauta usando um traje pressurizado no espaço, ou um soldado, paramédico ou jornalista vestindo uma blindagem individual em uma zona de combate.

Vestindo e Tirando Armaduras

Cada peça de armadura demora cerca de 3 segundos para ser vestida ou removida. Para os trajes pressurizados ou de combate, são necessários 30 segundos, exceto os elmos. *Exceção:* As armaduras flexíveis com painéis acoplados de NT8+ e todas as armaduras não-flexíveis de NT9+ têm algum tipo de dispositivo de "remoção rápida" para soltar o painel acoplado ou permitir que o usuário tire a armadura em um segundo.

Combinando e Sobrepondo Armaduras

O personagem pode combinar várias peças de armadura que não cubram o mesmo ponto de impacto, mas só é possível sobrepor uma armadura se a camada interna for flexível e ocultável. Some a RD das duas camadas. A utilização de uma camada adicional de armadura em qualquer lugar que não seja a cabeça impõe um penalidade de -1 sobre a DX e as perícias baseadas em DX.

Escudos

Os escudos são muito valiosos num combate de baixo nível tecnológico, mas praticamente inúteis contra armas de fogo. Foram pouco usados historicamente após o surgimento das armas de fogo (NT4), com exceção dos escudos de plástico das tropas de choque. No entanto, em alguns cenários de ficção científica, eles aparecem novamente na forma escudos de força.

Costuma-se usar um escudo comum ou de força preso a um braço. A mão que estiver com o escudo não pode *empunhar* uma arma (impossibilitando o uso de armas de duas mãos), mas conseguirá *carregar* um objeto.

Os escudos ajudam *todas* as defesas ativas (Bloqueio, Esquiva e Aparar) sem nenhum esforço particular. O personagem também pode usar um escudo ativamente para bloquear; v. *Bloqueio* (pág. 375).

Estatísticas do Escudo

As estatísticas a seguir se aplicam aos escudos:

NT: O nível tecnológico em que o escudo é encontrado com facilidade.

Escudo: O tipo de escudo.

BD: Bônus de Defesa. O bônus que o escudo concede a todos os testes de defesa ativa (v. *Defesas*, pág. 374) contra ataques frontais ou laterais, mesmo que o personagem não tenha nenhum ponto gasto na perícia escudo. Isso se aplica somente contra armas de combate corpo a corpo ou motoras de longo alcance, mas não contra armas de fogo, a menos que se utilize a regra opcional *Dano em Escudos* (pág. 484).

Custo: O preço do escudo, em $.

Peso: O peso do escudo, em quilogramas.

RD/PV: A RD e o número de PV do escudo quando se está utilizando a regra opcional *Dano em Escudos*. A RD *protege* o escudo e não o *usuário*.

CL: A Classe de Legalidade do escudo; v. *Classe de Legalidade* (pág. 267).

Tabela de Escudos

NT	*Escudo*	*BD*	*Custo*	*Peso*	*RD/HP*	*CL*	*Obs.*
CAPA (DX-5, Rede-4 ou Escudo (qualquer)-4)							
1	Capa Leve	1	$20	1	1/3	—	[1]
1	Capa Pesada	2	$50	2,5	1/5	—	[1]
ESCUDO (DX-4 ou outro Escudo -2)							
0	Escudo Leve	1	$25	1	5/20	4	[2, 3, 4]
0	Escudo Pequeno	1	$40	4	6/30	4	[2, 3, 4]
1	Escudo Médio	2	$60	7,5	7/40	4	[2, 3, 4]
1	Escudo Grande	3	$90	12,5	9/60	4	[2, 4]
ESCUDO (DE FORÇA) (DX-4 ou outro Escudo -2)							
^	Escudo de Energia	3	$1.500	0,25	100/-	3	[3, 5]

Observações

[1] Pode ser usado defensivamente para prender o inimigo; v. *Capa* (pág. 404).

[2] Pode ser usado para aplicar um golpe com o escudo (v. a *Tabela de Armas de Combate Corpo a Corpo*) ou arremeter com o escudo (v. *Encontrão*, pág. 371). Em NT2+, é possível prover um escudo pequeno, médio ou grande com espigos para aumentar o dano causado: acrescente $20 e 2,5 kg.

[3] Também disponível como um broquel. É possível preparar um broquel em um turno e soltá-lo com uma ação livre, exatamente como uma arma, mas ele sempre ocupa uma das mãos do personagem e não permite que ele realize uma arremetida. Utilize Escudo (Broquel) em vez da perícia Escudo usual. Não afeta as estatísticas.

[4] Em NT3+, os escudos de ferro estão disponíveis, embora não sejam muito comuns: custo x 5, peso x2, RD +3. Em NT7+, os escudos de plástico (feitos de Lexan, etc.) terão peso x1/2 (as outras estatísticas continuam idênticas). A composição do escudo nunca afeta o BD.

[5] Preso ao pulso, ele deixa a mão livre. A RD é *enrijecida* (trate como um nível da ampliação Enrijecida, pág 47).

8

Transportando Armas e Outros Equipamentos

Geralmente, é possível carregar um objeto em cada mão. Isso não impede o personagem de ter um escudo preso ao braço. Nesse caso, com a mão do escudo, o personagem só pode *segurar* e não *empunhar* uma arma ou outro dispositivo acionado manualmente e não será capaz de usar objetos que precisam das duas mãos livres, como um arco, rifle ou guitarra.

O PdJ também pode prender objetos em suas roupas, ficando com as mãos livres. É possível carregar um objeto do tamanho máximo de uma espada ou uma pistola com uma bainha, ou coldres presos ao quadril; um objeto de tamanho equivalente ou maior (ex.: uma arma de duas mãos, como um rifle ou espada grande) pendurado nas costas; e, com o compartimento apropriado, um objeto pequeno ou arma (como uma faca ou pistola de ocultação) em cada pulso ou tornozelo. Se o PdJ estiver usando roupas com bolsos, ele pode guardar um item adicional em cada bolso lateral. Um coldre preso ao ombro permite ao personagem carregar um item do tamanho de uma pistola.

Os equipamentos adicionais podem ser transportados em uma mala, mochila ou maleta, mas serão necessários vários segundos para removê-los e prepará-los.

Equipamentos Variados

A lista de equipamentos a seguir deve ser suficiente para suprir grande parte das aventuras. Mestres, sintam-se à vontade para adicionar mais itens!

NT: O nível tecnológico em que o item é geralmente encontrado. "Var." indica ferramentas e instrumentos que estão disponíveis no mesmo NT que a perícia (ou perícias) para a qual foram inventados ; ex.: o personagem pode comprar instrumentos cirúrgicos para Cirurgia/NT2 realizada em NT2 ou para Cirurgia/NT9 realizada em NT9.

Custo: O preço do item, em $.

Peso: O peso do item, em quilogramas. Se não houver nada indicado, considere o peso desprezível.

CL: Os itens são de CL4, salvo especificação em contrário; v. Classe de Legalidade (pág. 267).

Outras Observações: No caso de itens que precisam de bateria haverá um tempo de operação em horas (h). Os equipamentos marcados como "equipamento básico" representam o mínimo necessário para usar a perícia (ou perícias) indicada na maioria das situações sem qualquer penalidade.

Equipamentos de Camping e Sobrevivência

Algibeira ou Bolsa Pequena (NT1). Suporta 1,5 kg. $10.

Anzol e Linha (NT0). Equipamento básico para a perícia Pescaria; exige uma vara de pescar. $50.

Arpéu (NT5). Pode ser arremessado até STx2 metros. Suporta 150 kg. $20, 1 kg.

Barraca 20 pessoas (NT1). Inclui cordas; precisa de 16 varas. $300, 50 kg.

Barraca, 1 pessoa (NT0). Inclui cordas; não precisa de varas. $50, 2,5 kg.

Barraca, 2 pessoas (NT0). Inclui cordas; precisa de uma vara de 2 m. $80, 6 kg.

Barraca, 4 pessoas (NT0). Inclui cordas; precisa de 2 varas. $150, 15 kg.

Bússola (NT6). +1 em Navegação. $50.

Cabo de Aço, 3,75cm (NT5). Suporta 2 t. Cada 10 metros: $100, 8,5 kg.

Cantil (NT5). Conserva 1 l de líquido (1 kg no caso de água). $10, 0,5 kg.

Cobertor (NT1). Um cobertor quente para ser usado durante o sono. $20, 2 kg.

Colete Salva-vidas (NT6). Flutua até 175 kg. $100, 3 kg.

Corda, 3/4" (NT1). Suporta 550 kg. Cada 10 metros: $25, 2,5 kg.

Corda, 3/8" (NT0). Suporta 150 kg. Cada 10 metros: $5, 0,75 kg.

Cordel de 3/16" (NT0). Suporta 45 kg. Cada 10 metros: $1, 0,25 kg.

Equipamento Básico para Grupo (NT0). Equipamento básico para as perícias Culinária e Sobrevivência de um grupo. Panela, corda, machadinha, etc. para 3 a 8 campistas. $50, 10 kg.

Equipamento Básico Pessoal (NT0). Equipamento mínimo de camping: penalidade de -2 nos testes de Sobrevivência sem ele. Inclui utensílios, isqueiro ou pederneira e aço, toalha, etc. (o que for apropriado ao NT). $5, 0,5 kg.

Equipamento de Alpinismo (NT2). Martelo, espigões, mosquetões. $20, 2 kg.

Equipamento de Mergulho (NT6). Equipamento básico para a perícia Mergulho: tanque de oxigênio para 2 horas debaixo d'água, com regulador, máscara, etc. $1.500, 16 kg.

Espigos de Ferro (Esracador) (NT2). Para escaladas, portas, etc. $1, 0,25 kg.

Esracador. Veja Espigos de Ferro acima.

Fogão Pequeno (NT6). Utiliza um litro de querosene a cada 4 h. $50, 1 kg.

Fósforos (NT6). Acende o fogo. Caixa com 50 unidades, à prova d'água. $1,50.

Garrafa Cerâmica (NT1). Capac. 1 litro de líquido (1 kg, no caso de água). $3, 0,5 kg.

Garrafa Térmica (NT5). Mantém 0,5 litro de líquido aquecido (24 h) ou frio (72 h). $10, 1 kg.

Gasolina (NT6). Por litro: $1,00, 0,75 kg.

Isqueiro (NT6). Acende o fogo. $10.

Lampião (NT2). Ilumina por 24 horas com 0,5 litro de óleo. $20, 1 kg.

Lanterna Pesada (NT6). Facho de 9 m. $20, 0,5 kg, 5 h.

Maleta Resistente (NT5). Suporta 50 kg. RD 4, com fechadura. $250, 4 kg.

Minilanterna (NT7). Facho de 4,5 m.$10, 25 g, 1 h.

Mochila Pequena (NT1). Carrega 20 kg de equipamento. $60, 1,5 kg.

Mochila (NT1). Carrega 50 kg de equipamento. $100, 5 kg.

Odre de Vinho (NT0). Capac. 4 litros de líquido (4 kg no caso de água). $10, 0,125 kg.

Óleo (NT2). Para o lampião. Cada 0,5 l: $2, 0,5 kg.

Paraquedas (NT6). Use com a perícia Paraquedismo. O usuário cairá pelo menos de 80 m em queda livre antes do paraquedas se abrir e, então, descerá a uma velocidade de 5 m/s. $1.000, 15 kg.

Pastilhas de Purificar a Água (NT6). Garrafa com 50 unidades. Cada unidade purifica 1 litro. $5.

Pelagem de Animal (NT0). Quente, a menos que esteja úmida. $50, 4 kg.

Querosene (NT6). Por litro: $0 ,50, 1 kg.

Ração de Viagem (NT0). Uma refeição com carne seca, queijo, etc. $2, 0,25 kg.

Receptor GPS (NT8). Atualizado por satélite; concede Senso de Direção (Necessário Sinal). $200, 1,5 kg, 24 h.

Relógio de Pulso (NT6). $20.

Saco de Dormir Reforçado (NT7). HT +3 para resistir ao frio. $100, 7,5 kg.

Saco de Dormir (NT6). Para condições normais. $25, 3,5 kg.

Tabletes para Purificar a Água (NT6). Garrafa com 50. Purifica meio litro cada. $5.

Tocha (NT0). Ilumina durante 1 h. $3, 0,5 kg.

Vara, 2 m (NT0). Para fixar tendas, pesca ou objetos de perfuração. $5, 1,5 kg.

Vara, 3 m (NT0). Para coisas que o personagem não tocaria com uma vara de 2 m. $8, 2,5 kg.

Vela de Sebo (NT1). Fumacenta! Dura 12 h. $5, 0,5 kg.

Equipamentos de Comunicação e Informação

Baterias (NT6). $1, desp.

Celular (NT8). Funciona apenas em algumas áreas; $20/ taxa mensal. $250, 0,125 kg, 10 h.

Computador, Laptop (NT8). O modem pode ser ligado a uma linha telefônica. $1.500, 1,5 kg, 2 h.

Computador, Acessório (NT8). Óculos-monitor e modem sem fio. $1.000, 1 kg, 8 h.

Fone de Ouvido com Rádio (NT8). Com microfone na garganta. Alcance de 1,5 km. Multiplique o custo por 10 no caso da versão segura e criptografada. $500, 0,25 kg, 12 h.

Kit de Escriba (NT3). Penas, tinteiros, canivete, papel. $50, 1 kg.

Máquina de Escrever (NT6). $200, 5 kg.

Minigravador (NT7). Cabe na palma da mão; cada fita grava 3 horas (fitas adicionais custam $5). $200, 0,25 kg.

Minigravador Digital (NT8). Igual ao item anterior, mas não precisa de fita. $30, 0,25 kg.

Minitelevisor (NT7). Tela de 5 polegadas. $150, 1,5 kg, 4 h.

Mochila com Rádio (NT7). Rádio VHF. Alcance de 30 km. $6.000, 7,5 kg, 12 h.

Rádio de Mão (NT7). O clássico "walkie-talkie". Alcance de 3 km. $100, 0,5 kg, 12 h.

Rádio Transistor (NT7). Só recebe; sintoniza estações de rádio. $15, 0,25 kg, 8 h.

Tablete de Cera (NT1). Para escrever; pode ser apagado. $10, 1 kg.

Tambor (NT0). Audível a vários quilômetros. $40, 1 kg.

Telefone por Satélite (NT8). Alcance global, transmissão por satélite. $3.000, 1,5 kg, 1 h.

Equipamento de Equitação

Os bônus para controlar uma montaria só compensam os redutores sobre a perícia Cavalgar; eles nunca resultam em um bônus líquido.

Alforjes (NT1). Suporta 20 kg. $100, 1,5 kg.

Bridão e Rédea (NT1). +2 para controlar o cavalo ou +3 se o cavaleiro estiver usando as duas mãos. $35, 1,5 kg.

Esporas (NT2). Bônus de +1 para controlar a montaria. $25.

Estribos (NT3). Facilita montar um cavalo e concede um bônus de +1 para controlar o animal. Obrigatório para usar a perícia Lança de Justa. Com sela comum: $125, 10 kg.

Ferraduras (NT3). Cavalos com ferraduras recebem +2 HT em todos os testes para verificar seu vigor durante viagens longas. Conjunto com 4: $50, 2 kg.

Sela de Combate (NT3). Bônus de +1 sobre a perícia Cavalgar para permanecer sentado, 50% de chance de o cavaleiro permanecer sentado mesmo em caso de perda de consciência. Com estribos: $250, 17,5 kg.

Sela e Arreios (NT2). Equipamento básico para a perícia Cavalgar. $150, 7,5 kg.

Equipamentos de Ladrões, Defensores da Lei e Espiões

Algemas (NT5). Impõe uma penalidade de -5 em Fuga. $40, 0,25 kg.

Danificador de Escutas (NT7). Danifica escutas num raio de 10 metros. $1.200, 1 kg, 8 h.

Escuta (NT7). Penalidade de -7 para ser notada, alcance de 400 m; transmite uma semana. $200.

Escuta Microscópica (NT8). Escuta audiovisual do tamanho de um alfinete (penalidade de -10 para ser notada). $100.

Gazuas (NT3). Equipamento básico para a perícia Arrombamento. $50.

"Gazuas" Eletrônicas (NT7). Bônus de +2 para arrombar fechaduras eletrônicas. $1.500, 1,5 kg.

Kit de Disfarces (NT5). Bônus de +1 na perícia Disfarce. $200, 5 kg.

Microfone a Laser (NT8). Consegue ouvir através de vidros. Alcance de 300 metros. $500, 1 kg.

Microfone Direcional (NT6). Concede (NT-5) níveis de Audição Parabólica. $250, 1 kg.

Sinal Teleguiado (NT7). Rastreamento num raio de 1,5 km. $40, 12 h.

Equipamento Médico

Antibiótico (NT6). Previne ou cura infecções (em 1d dias). $20.

Bandagens (var.). Bandagens para meia dúzia de ferimentos. Pode ser um pedaço de pano limpo, curativos adesivos ou "plastipele" aplicável por spray, dependendo do NT. Equipamento básico para a perícia Primeiros Socorros. $10, 1 kg.

Instrumentos Cirúrgicos (var.). Inclui bisturis, fórceps, etc. Equipamento básico para a perícia Cirurgia. $300, 7,5 kg.

Kit Antitoxinas (NT6). Antídoto para um veneno específico. 10 doses. $25, 0,25 kg.

Kit de Emergência (var). Um kit completo para o tratamento de ferimentos graves. Inclui bandagens esterilizadas, suturas e remédios adequados NT. Em NT6+, inclui soro intravenoso, agulha e plasma. Bônus de +2 nos testes de Primeiros Socorros e pode ser usado como equipamento improvisado (-5) para Cirurgia. $200, 5 kg.

Kit de Primeiros Socorros (var.) Um kit completo para o tratamento de ferimentos com bandagens, pomadas, etc. Bônus de +1 na perícia Primeiros Socorros. $50, 1 kg.

Sensores e Equipamentos Óticos

Binóculos (NT6). Concede (NT-4) níveis de Visão Telescópica. $400, 1 kg.

Câmera de Espião (NT6). 36 poses e utiliza microfilme. $500.

Câmera de Vídeo (NT8). Tem um zoom de 10x. Concede Visão Noturna 5. $1.000, 0,5 kg, 7 h.

Câmera Fotográfica 35 mm (NT6). Equipamento básico para a perícia Fotografia. Filme adicional com 32 poses ($10, desp.). Câmeras melhores custam muito mais caro! $50, 1,5 kg.

Detector de Metais Portátil (NT7). Bônus de +3 para encontrar objetos de metal. $50, 0,5 kg, 8 h.

Minicâmera Digital (NT8). Armazena imagens em um disco óptico. $500.

Óculos de Visão Noturna (NT8). Concede Visão Noturna 9. $600, 1 kg, 8 h.

Telescópio (NT4). Concede (NT-3) níveis de Visão Telescópica. $500, 3 kg.

Ferramentas

Agulhas de Tricô (NT3). Cada par. $5.

Arado de Ferro (NT2). Para seu utilizado em terrenos acidentados. $220, 60 kg.

Arado de Madeira (NT1). Puxado por bois. $55, 30 kg.

Balança e Pesos (NT1). Utilizados para pesar produtos. $35, 1,5 kg.

Caixa de Ferramentas Portátil (var.). Equipamento básico para uma das perícias a seguir: Carpintaria (NT1) $300, 10 kg; Armeiro (NT1), Explosivos (NT5), Maquinista (de maquinários) (NT5), Mecânico (NT5) ou Eletricista (NT6) $600, 10 kg; Conserto de Equipamentos Eletrônicos (NT6) $1.200, 5 kg.

Carrinho de Mão (NT2). Suporta 175 kg. Devida o peso efetivo da carga por 5. $60, 9 kg.

Laboratório Portátil (var.). Equipamento básico para uma perícia científica específica (exemplo: Química ou Perícia Forense). $3.000, 5 kg.

Maçarico (NT6). 1d+3(2) ponto de dano por queimadura por segundo. Cada recipiente de gás rende 30 segundos de corte. $500, 15 kg. Cada recipiente de gás adicional custa $50 e pesa 7,5 kg.

Pá (NT1). Acelera as escavações. $12, 3 kg.

Pé-de-Cabra, 1 m (NT2). Use-o como uma maça pequena em situações de combate, mas com uma penalidade de -1. $20, 1,5 kg.

Pedra de Amolar (NT1). Serve para afiar ferramentas e armas. $5, 0,5 kg.

Picareta (NT2). Aumenta a velocidade de escavação. $15, 4 kg.

Roca de Tear (NT3). Aumenta em seis vezes a velocidade de produção de fios. $100, 20 kg.

Serra (NT0). A ferramenta dos lenhadores, não uma serra de carpintaria. $150, 1,5 kg.

Transporte

V. *Animais de Montaria e Carga* (pág. 459) e *Veículos* (pág. 462).

Armas e Acessórios de Combate

Abafadores de Ouvido (NT6). Bloqueia sons altos (ex.: tiros). Concede Audição Protegida. $200, 0,5 kg.

Aljava de Cintura (NT0). Espaço para 20 flechas ou virotes. $15, 0,5 kg.

Aljava de Ombro (NT0). Espaço para 12 flechas ou virotes. $10, 0,25 kg.

Cinturão de Ferramentas (NT6). Cinto e suspensórios com bolsas e anéis para equipamento. $50, 1 kg.

Coldre de Cintura (NT5). Quase todos os tipos de pistola. $25, 0,25 kg.

Coldre de Ombro (NT5). Permite o uso de Ocultamento, mas impõe uma penalidade de -1 em Saque Rápido. $50, 0,5 kg.

Correia de Couro (NT0). Permite recuperar uma arma que caiu no caso de um sucesso num teste de DX. Cada tentativa exige uma manobra Preparar. Pode ser cortada: penalidade de -6 nas tentativas de acertar, RD 2, PV 2. $1.

Correia de Aço Trançado (NT6). Igual à Correia de couro, mas tem RD 6 e PV 4. $15.

Mira Laser (NT8). Bônus de +1 sobre o NH; v. Miras a Laser (pág. 412). $100, 6 h.

Mira, 4x (NT6). Bônus de +2 em Prec somente no caso de tiros apontados. $150, 0,75 kg.

Mira de Imagem Térmica, 4x (NT8). Como o item anterior, além de dar Infravisão ao usuário. $8.000, 2 kg, 2 h.

Silenciador de Pistola ou MM (NT6). Reduz o dano em -1 por dado; v. Silenciadores (pág. 412). $400, 0,5 kg.

Capítulo Nove

Evolução do Personagem

Com o tempo, seu personagem irá evoluir, ou simplesmente *mudar*. Quanto mais tempo você interpreta um personagem, mais oportunidades de evolução ele terá.

Desenvolvimento Durante a Aventura

Depois de cada sessão de jogo, o Mestre premia os personagens com pontos de personagem "Bônus". Esses pontos são do mesmo tipo usados durante a criação do personagem. Eles podem ser gastos para aprimorar o personagem ou guardados para mais tarde. Eles não possuem prazo de validade, mas não devem ser considerados no total de pontos de personagem para medir seu nível de poder.

Quando gastar os pontos de personagem recebidos, utilize as seguintes regras:

- Para adquirir uma nova característica com um custo em pontos positivos, pague o valor normal dessa característica usando seus pontos de personagem "bônus.
- Para aprimorar uma característica existente que é dividida em níveis, pague um valor igual à *diferença* do custo entre o nível novo e o antigo.
- Para remover uma característica existente com um custo em pontos negativos, pague um valor equivalente aos pontos originalmente recebidos quando a característica foi adquirida.

Em todos os casos, aumente o valor em pontos do personagem pelo número de pontos gastos. Algumas regras se aplicam apenas a uma classe de características específica.

Aperfeiçoando Atributos e Características Secundárias

Para cada nível que você deseja aumentar num atributo básico (ST, DX, IQ ou HT) ou característica secundária (PV, Vontade, Percepção, PF, Velocidade Básica ou Deslocamento Básico), basta gastar um número de pontos de personagem igual ao custo para aumentar essa característica em um nível.

Se você melhora um atributo, as características secundárias e as perícias baseadas naquele atributo também melhoram. Por exemplo, se você aumentar o valor de HT em um ponto, também receberá 1 PF e 0,25 pontos de Velocidade Básica (que, por sua vez, poderá aumentar o Deslocamento Básico) e *todas* as perícias baseadas em HT aumentarão em um ponto!

Geralmente, o aumento do valor de ST do personagem não afeta sua altura após sua criação (exceto no caso de crianças), mas se desejar, o personagem pode "ganhar peso" para representar o aumento em sua ST.

Características Adquiridas Durante o Jogo

O Mestre pode determinar que um personagem adquiriu uma nova característica repentinamente (geralmente uma vantagem ou desvantagem) como consequência dos eventos do jogo: interação social, combate, intervenção divina, etc. Isso não está relacionado aos pontos de bônus.

Quando uma vantagem for obtida dessa forma, anote-a na ficha do personagem e aumente o total de pontos somando o valor da vantagem. Você não terá de pagar por ela com seus pontos adicionais. Por exemplo, se o Mestre recompensar o PdJ com um Patrono de 10 pontos depois que ele salvou a vida de um poderoso duque, seu valor em pontos aumentará em 10 e o jogo continua.

O Mestre pode permitir que você recuse a vantagem se seu *personagem* puder fazer o mesmo no cenário da aventura. Você poderia recusar riquezas, mas se os deuses concederam Aptidão Mágica ao personagem, não há muito que fazer. Se você recusar uma vantagem, *não* receberá os pontos de bônus equivalentes para gastar em outras coisas para seu personagem.

Da mesma forma, quando o PdJ adquirir uma desvantagem desta maneira, simplesmente anote-a e reduza seu valor em pontos do modo apropriado. Você *não* receberá pontos extras por causa disso — essas são apenas as consequências do jogo. Por exemplo, se o PdJ perder um braço durante uma batalha, acrescente Maneta (Um Braço) [-20] e retire 20 pontos de seu valor total. Ele não receberá 20 pontos em habilidades novas para recompensar essa perda.

O Mestre pode permitir que um personagem "recompre" uma desvantagem adquirida durante o jogo. Economize pontos de experiência suficientes e, em seguida, converse com o MJ. Se ele estiver num bom dia poderá criar situações onde essa desvantagem poderá ser eliminada.

Dinheiro

Você também pode trocar os pontos adquiridos por dinheiro (v. *Trocando Pontos por Dinheiro*, pág. 26). Cada ponto equivale a 10% dos recursos iniciais médios da campanha. O Mestre deverá fornecer uma explicação razoável para a sorte inesperada do PdJ: devolução de imposto de renda, tesouro enterrado, aposta, etc. Seja criativo. Se o personagem for um espião e seu disfarce for de um atleta, o MJ poderá dizer que ele ganhou o dinheiro fazendo um comercial de cereal matinal ou de alguma marca de tênis, por exemplo.

Adquirindo e Aperfeiçoando Características Sociais

Para melhorar as características sociais, é necessário dar uma justificativa ao Mestre, *além de* gastar a quantidade necessária de pontos. Alguns exemplos possíveis são:

Aliados, Contatos e Patronos: O personagem encontrará PdMs ao longo da aventura e terá de ganhar a confiança deles por meio de suas ações. Não é possível *contratar* Aliados, Contatos e Patronos.

Clericato, Poderes Legais, Hierarquia, Permissão de Segurança, Status, etc.: Um indivíduo que detém um cargo de relativa autoridade deve ter recebido esses privilégios. Isso talvez exija uma verificação de antecedentes, um curso de qualificação, mérito em combate, anos de serviço ou um suborno bem generoso.

Equipamento Característico: O personagem deve adquirir um objeto adequado ao longo das aventuras.

Nível Tecnológico: É possível aumentar o NT pessoal do personagem (v. *Nível Tecnológico*, pág. 27) fazendo-o viver em uma sociedade de NT superior ao seu, mas somente se ele tiver liberdade para frequentar as escolas locais e aproveitar todos os benefícios (ser abduzido ou aprisionado por alienígenas não conta!). O Mestre deve considerar a hipótese de limitar o aumento do nível tecnológico em um nível por ano de tempo de jogo.

Reputação: Tem de ser conquistada por meio de grandes feitos e trabalhos. Não se pode comprar uma Reputação antes que o personagem tenha feito algo para merecê-la.

Riqueza: Para aumentar a riqueza do personagem, ele terá de acumular uma quantidade de dinheiro equivalente ao nível de riqueza pretendido *após* pagar subornos necessários, impostos devidos, etc.

Adquirindo e Aperfeiçoando Vantagens Físicas e Mentais

A maior parte das vantagens mentais e físicas é inata e não pode ser comprada depois da criação do personagem. No entanto, existem algumas exceções.

Ele pode aprender certas vantagens com se fossem perícias; v. *Vantagens que podem ser Aprendidas* (pág. 294). Se o Mestre achar que a aventura equivale a um treinamento para adquirir uma vantagem deste tipo, você poderá comprá-las com os pontos de bônus.

Outras vantagens exigem circunstâncias extraordinárias: revelação divina, ser ordenado em um ritual, etc. Isso é típico de Aptidão Mágica, Investidura de Poder e Fé Verdadeira. Além dos pontos, essas características exigem a permissão do MJ e eventos compatíveis na aventura.

É claro que o Mestre poderá permitir que o jogador compre qualquer vantagem se os resultados corresponderem à visão que ele tem do cenário. Além disso, ele também pode desafiar o jogador a dar uma justificativa (dramática, lógica ou ambas) para que seu personagem adquira uma nova vantagem.

Recomprando Desvantagens

Os personagens podem se *livrar* da maioria das desvantagens adquiridas no momento de sua criação "recomprando-as" com um número de pontos igual ao bônus recebido quando as recebeu. Para isso, além da utilização de pontos, costuma ser necessário uma justificativa dentro do cenário.

Dependentes: O jogador (ou o Mestre) deve fornecer uma explicação dentro do cenário do jogo para o que aconteceu com eles: morreram, cresceram, mudaram-se para longe, apaixonaram-se por alguma outra pessoa...

Inimigos: O Mestre deve exigir que o PdJ se ocupe deles dentro do jogo: mate-os, prenda-os, suborne-os, fuja deles, faça as pazes com eles... Tudo que o MJ julgar necessário. Observe que é impossível descartar definitivamente inimigos sem recomprar essa desvantagem: eles reapareceriam ou seriam substituídos por novos inimigos.

Os *Hábitos Detestáveis* e as *Desvantagens Mentais* podem ser recomprados pelo mesmo número de pontos recebidos quando a desvantagem foi assumida. Considera-se simplesmente que o personagem superou seu problema.

Desvantagens Físicas: O nível tecnológico de sua campanha e os poderes sobrenaturais disponíveis determinam

o grau de dificuldade para recomprar essas características. Considere a desvantagem Duro de Ouvido. Em NT menor ou 5, o máximo que o personagem conseguiria seria uma corneta. Em NT6-8, o personagem poderia comprar um aparelho auditivo que resolveria seu problema enquanto fosse usado, possibilitando a aplicação da limitação Mitigador (pág. 114). Em um NT maior ou igual a 9, ele poderia se submeter a uma cirurgia que resolveria seu problema definitivamente. Além disso, em um mundo de fantasia, o mago certo poderia curá-lo com uma mágica de Cura poderosa. Cabe ao Mestre decidir se é possível ou não curar uma desvantagem física específica e, se for possível, ele deve decidir qual o custo e o tempo necessário.

O *Estigma Social* não pode ser "recomprado" somente com pontos. Para eliminar um estigma social, ou o PdJ muda sua posição na sociedade ou muda de sociedade. O Mestre dirá quando ele tiver conseguido. Nesse momento, será preciso pagar os pontos necessários para recomprar a desvantagem original.

Adquirindo e Aperfeiçoando Perícias e Técnicas

Os pontos recebidos durante uma campanha podem ser usados para melhorar as perícias e técnicas do personagem. Cada ponto equivale a 200 horas de treinamento. Isso não significa que seu personagem encontrou tempo para estudar os livros no meio de sua aventura. Em vez disso, consideramos que a experiência genuína de uma aventura pode ser equivalente a um período muito mais longo de estudo.

Portanto, os pontos adquiridos poderão ser usados para desenvolver *somente* aquelas perícias e técnicas que, na opinião do Mestre, foram *significativamente* usadas durante a aventura em questão. Se a única coisa que o personagem fez durante a aventura foi viajar pela floresta e trucidar monstros, as únicas perícias que poderão ser melhoradas seriam Caminhada, Sobrevivência (Floresta) e suas habilidades de combate.

O custo para melhorar o nível de habilidade em uma perícia ou técnica é igual à *diferença* entre o custo do nível de habilidade atual do personagem e o custo do novo nível (v. *Aperfeiçoando Perícias*, pág. 170).

Você só poderá *acrescentar* uma perícia se tentou fazer um teste de habilidade usando seu valor pré-definido (v. o quadro ao lado: *Aprendizado Rápido em Situações de Tensão*) *ou* se passou grande parte da aventura em meio a pessoas que a usaram constantemente. Por exemplo, um garoto da cidade em uma trilha na floresta junto com um grupo de rastreadores experientes poderia acrescentar Sobrevivência (Floresta). Você poderá adquirir uma técnica para o personagem se, durante a aventura, ele fez uso significativo da perícia em que ela se baseia. Em todos os casos, o MJ terá a palavra final.

Aprendizado Rápido em Situações de Tensão

Se o personagem fizer um teste de habilidade com valor pré-definido em uma situação de tensão, você poderá tentar adquirir essa perícia durante o jogo, quer ele seja bem-sucedido ou não (devemos aprender com os nossos próprios erros!). O MJ é quem decide se uma determinada situação se qualifica como "estressante"; veja exemplos na seção *Nível de Habilidade Básico vs. Nível de Habilidade Efetivo* (pág. 171).

No início da *próxima* sessão de jogo, faça um teste de IQ para ver se o PdJ aprendeu algo com a experiência. A Memória Eidética concede um bônus de +5 e a Memória Fotográfica de +10. Se for bem-sucedido, você poderá gastar *um* ponto ganho na sessão anterior para aprender a perícia. Se não tiver nenhum ponto, não poderá aprender a perícia e, se deixar passar mais de uma sessão, perderá a oportunidade.

Somente perícias com valores pré-definidos podem ser aprendidas desta maneira.

O Desenvolvimento Por Meio do Estudo

Também é possível adquirir ou aprimorar perícias, dedicando algum tempo para estudá-las. Na discussão a seguir, o termo "perícias" não se refere apenas às perícias comuns, mas também a mágicas, técnicas e até mesmo algumas vantagens (v. *Vantagens que pode ser Aprendidas*, pág. 294).

O desenvolvimento não depende da quantidade de pontos adquiridos. Seria possível criar um personagem, acompanhar o passar do tempo para ele e deixá-lo trabalhar, estudar e aprender durante 40 anos (tempo de jogo) sem nunca representá-lo em uma aventura (pode não ser muito divertido, mas seria possível). Naturalmente, eventos que ocorrem durante a aventura poderiam oferecer grandes oportunidades de estudo. Se seu personagem ajudar um mestre feiticeiro, sua gratidão pode vir na forma de algum treino em magia.

Normalmente, são necessárias 200 horas de aprendizado para se ganhar um ponto em uma determinada perícia. O personagem pode estudar qualquer número de perícias simultaneamente, mas cada hora de tempo será contada como estudo de um assunto, a menos que o Mestre permita uma exceção.

Alguns métodos de estudo são mais eficazes que outros. Isso significa que uma hora de *estudo* nem sempre equivale a uma hora de *aprendizado*. Existe um "fator de conversão" entre os dois. Oferecemos a seguir algumas diretrizes.

Empregos

Os aventureiros podem e devem ter empregos. Isso lhes permite ganhar dinheiro e praticar suas perícias. A maioria das atividades tem pré-requisitos e algumas também fazem outros tipos de exigências (níveis mínimos de atributo, vantagens, etc.). Em geral, os personagens mais bem-sucedidos têm a chance de conseguir empregos melhores e ganham mais dinheiro. Para mais informações, veja *Empregos* (pág. 516).

Aprendendo com o Emprego

Se o PdJ tem um emprego, o tempo que ele passa trabalhando conta como "estudo" das perícias usadas no emprego. No entanto, como a maior parte do tempo gasto em um emprego é usada fazendo aquilo que *já* se sabe fazer e não aprendendo coisas novas, cada *quatro* horas de trabalho contam apenas como *uma* hora de aprendizado. Ele pode reivindicar no máximo oito horas por dia trabalhando (quatro horas no caso de um trabalho de meio-período). Sua carga horária real poderá passar disso, mas a fadiga limita o *aprendizado* a esse nível. Portanto, um ano de trabalho de período integral concedem apenas dois ou três pontos que podem ser gastos em perícias profissionais.

Autoaprendizado

Sob as circunstâncias adequadas, a maior parte das perícias pode ser *aprendida* através de autoaprendizado. Se uma perícia *não* puder ser aprendida dessa maneira, esse fato estará indicado na sua descrição (como, por exemplo, "ensinada apenas por militares", ou com o pré-requisito Treinado por um Mestre). Cada *duas* horas de leitura, exercícios, prática, etc., sem um professor equivalem a *uma* hora de aprendizado. Isso deve ocorrer em momentos que não estiverem sendo dedicados à aventura, trabalho, alimentação, sono ou higiene pessoal. O Mestre deveria limitar o autoaprendizado há 12 horas por dia, ou oito horas/dia para PdJs com empregos de meio-período e apenas quatro horas/dia para os que têm empregos de período integral.

Educação

Cada hora de estudo com um professor profissional conta como uma hora de aprendizado. Um "professor" é um indivíduo com um NH maior ou igual a 12 em Pedagogia. Para ensinar uma perícia, o professor deve ter um NH nessa perícia maior ou igual ao do personagem ou ter gastado uma quantidade de pontos maior ou igual a que o personagem gastou na perícia. Um tipo de instrução comum raramente excede o período de oito horas por dia. Um semestre (21 semanas) de estudo dentro de uma sala de aula equivale a cerca de um ponto por disciplina; um estudante dentro de um regime de internato seria capaz de estudar até cinco disciplinas diferentes por semestre. Um semestre de escola noturna daria um ponto em uma única disciplina.

Treinamento Intensivo

O estudo em tempo integral com professores bem qualificados e materiais abundantes é o tipo mais eficaz de aprendizado "comum". Um professor qualificado tem NH 12 ou maior em Pedagogia e um NH maior ou igual ao do personagem na perícia que está sendo ensinada, além de mais pontos. *Quadruplique* todos os custos, inclusive os de instrução. Cada hora de treinamento intensivo conta como *duas* horas de aprendizado. Esse sistema de estudo raramente está disponível em ambientes que não sejam militares, onde se tem pouco controle sobre o que está sendo ensinado e o horário dos cursos. Ele poderá durar até 16 horas por dia. O personagem precisa ter HT 12 ou maior para completar esse treinamento sem "ficar esgotado" (a vantagem Boa Forma *aumenta* a HT efetiva para este fim).

Tempo Gasto em Aventura

O tempo gasto em aventura pode ser contado como "estudo" das perícias compatíveis. O "fator de concentração" fica a cargo do Mestre, que deveria ser generoso. Ex.: uma viagem através da Amazônia (digamos, 16 horas por dia), poderia ser considerado um treinamento de Sobrevivência (Selva).

Encontrar um Professor

Aprender novas perícias com um professor é mais eficiente. Para algumas perícias, encontrar um professor é automático; para outras, isso pode ser bem difícil. Os Mestres devem seguir as sugestões apresentadas na *Lista de Perícias*, modificando-as livremente para ajustá-las ao seu próprio conceito do que é "razoável".

A educação também costuma custar dinheiro. O preço é deixado a cargo do Mestre. Se o professor quiser ser pago, use a *Tabela de Empregos* (pág. 516) para determinar quanto vale o tempo do professor. Multiplique todas as tarifas por 4 no caso de um treinamento intensivo. É possível negociar ou o professor pode exigir algum serviço em troca de sua ajuda. Existe um número sem fim de possibilidades de aventuras aqui.

O Aprendizado da Magia

Num mundo onde a magia é comum, o personagem pode aprender uma mágica da mesma maneira que qualquer outra perícia baseada em IQ. Ele pode se empregar como aprendiz de um feiticeiro para aprender seu ofício, ou contratar um instrutor de magia.

Num mundo onde a magia é *rara* ou *secreta*, conseguir um instrutor é muito mais difícil. A maioria dos magos se mantém em segredo, pertence a cultos misteriosos ou acaba por se revelar uma fraude.

O personagem pode aprender magia sem um instrutor. Utilize as regras descritas em *Autoestudo*. Para isso, é necessário ser alfabetizado e ter acesso a bons livros de ocultismo. A maioria dos "grimórios", principalmente os encontrados em mundos não-mágicos, é complexa e deliberadamente obscura. O Mestre tem liberdade para diminuir o ritmo de autoestudo de um personagem para refletir esse fato o quanto achar necessário.

O Aprendizado das Técnicas Secretas das Artes Marciais

Para adquirir a vantagem Treinado por um Mestre (pág. 96) ou Mestre de Armas (pág. 70), é preciso primeiro encontrar uma escola ou professor apropriado (o que já é uma aventura em si, pois essa tarefa costuma envolver uma perigosa peregrinação a um lugar exótico). Depois de localizar seu Mestre, o PdJ desaparecerá do jogo por 1d+1 anos (em termos de jogo). Depois disso, talvez ele tenha de passar por uma série de testes arriscados ou fazer uma nova viagem até algum outro local remoto.

Ao fim de seu treinamento, ele terá a vantagem desejada e mais 20 pontos para gastar em quaisquer perícias especiais permitidas na campanha.O Mestre poderá tratar esses pontos como se eles tivessem sido obtidos com qualquer tipo de estudo ou "equilibrá-los", designando ao personagem um número de pontos equivalente em desvantagens adicionais: talvez um Inimigo (ex.: uma escola rival) ou um Dever ou Senso do Dever em relação à sua escola ou Mestre.

Regra Opcional: Mantendo Perícias

Perícias não utilizadas geralmente são esquecidas pelo personagem, ou pelo menos, seu conhecimento se tornará obsoleto. Cabe ao Mestre decidir se, caso o personagem não tenha utilizado ou praticado uma perícia por no mínimo seis meses, o personagem deve obter sucesso num teste de IQ para evitar que essa perícia seja prejudicada.

Modificadores: +5 para Memória Eidética ou +10 para Memória Fotográfica; -2 se o personagem aprendeu a perícia por meio de treinamento intensivo (o treinamento foi bom, mas muito *rápido*).

Um fracasso indica a diminuição de um nível naquela perícia. Os pontos gastos com esse nível são perdidos, reduzindo o total de pontos do personagem. Se uma perícia com apenas um ponto gasto nela se degradar, ela volta para o nível básico (isto é, o PdJ não será melhor que uma pessoa sem treinamento) e não pode mais degradar.

Se o PdJ ficar mais seis meses sem usar a perícia, faça um novo teste... e assim por diante.

Os níveis de habilidade mais *extremos* são ainda mais difíceis de manter. Mestres do xadrez, grandes atletas, etc., passam muito tempo superando seus limites. Um personagem que conhece uma perícia com um NH igual ao atributo base + 10, deve fazer o teste de IQ mencionado acima *todos os dias* em que ficar sem usar a perícia ativamente ou sem treinar por uma hora (esse período de tempo não conta como estudo). Se o NH cair para atributo+10, utilize as regras usuais para degradação.

Esta regra se aplica a campanhas extremamente realistas, em que a verossimilhança justifica todo o controle adicional. No entanto, ela não serve para os jogos de fantasia em que guerreiros aposentados resolvem sair de casa para participar de aventuras e feiticeiros vivem por séculos.

Vantagens que Podem ser Aprendidas

É possível aprender certas vantagens como se fossem perícias (200 horas = 1 ponto), contanto que se tenha um instrutor adequado (professor, mestre de kung fu, etc.). Utilize as mesmas regras do aprendizado de perícias. O ensino de uma vantagem só é possível se o professor também possuir a vantagem.

Boa Forma: O personagem pode adquirir qualquer nível de Boa Forma praticando exercícios (por conta própria ou com um treinador), de maneira idêntica às perícias atléticas Caminhada e Corrida.

Defesas Ampliadas: Personagens com as vantagens Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas podem "aprender" essas vantagens. O Mestre deve lidar com elas como se fossem perícias de artes marciais.

Experiência-G: A maneira mais comum de "adquirir" Experiência-G é visitar planetas com campos gravitacionais diferentes. As sociedades muito avançadas e capazes de manipular a gravidade poderão ensinar essa vantagem como se fosse uma perícia.

Familiaridade Cultural e Idiomas: O tempo passado em um país estrangeiro conta como 4 horas de estudo do idioma e da cultura por dia, não importa o que mais o personagem esteja fazendo (mesmo que esteja estudando outras perícias — uma exceção à regra de "uma perícia por vez").

Habilidades e Talentos Psíquicos: Em alguns cenários, as "academias psíquicas" ensinam Talentos e habilidades psíquicas. As regras descritas na seção *Ganhando Novas Habilidades Psíquicas* (pág. 255) se aplicam tanto ao aprendizado de vantagens psíquicas quanto à compra delas com os pontos ganhos: O personagem precisa ter um Talento ou habilidades em um determinado poder para adquirir novas habilidades e precisa ter habilidades para adquirir Talento.

Memória Eidética: Ao se tornar um aprendiz de bardo ou fazer exercícios mentais diários, o PdJ será capaz de "aprender" o primeiro nível dessa vantagem. Isso exige uma hora de estudo por dia, o que significa que são necessários menos de três anos de prática constante para se adquirir essa característica.

Reflexos em Combate: O Mestre pode determinar que lutar é a única forma de "aprender" Reflexos em Combate antes do NT7 e exigir que os aventureiros candidatos a comprem com pontos de bônus. Em NT7 ou maior, as simulações de combate militar também podem ensinar essa vantagem.

Treinado por um Mestre e Mestre de Armas: V. *Encontrar um Professor* (pág. 293).

Transformações

Os aventureiros podem encontrar forças capazes de *transformar* suas mentes e corpos. Esse tipo de desenvolvimento de personagem é significativamente mais complexo do que gastar pontos ou estudar perícias e pode simplesmente levantar questões complicadas. As próximas seções irão sugerir algumas respostas.

Modificação Corporal

A "modificação corporal" é qualquer processo artificial que oferece um conjunto de características diferentes daquelas oriundas do nascimento (ou *criação*) sem mover seu cérebro ou mente para um novo corpo. Isso costuma ser feito por meio de cirurgias, ou implantes biológicos ou mecânicos (normalmente conhecidos como "biomod" e "cibertrons", respectivamente), mas também podem ocorrer transformações sobrenaturais permanentes. O MJ é quem determina os benefícios de uma modificação para um personagem.

As alterações adquiridas *antes* de o personagem começar a aventura custarão pontos. Crie o personagem normalmente e anote quais características são originárias da intervenção artificial quando estiver escrevendo sua história. Isso não terá nenhum custo em dinheiro, nem afetará o custo em pontos das características aplicadas, simplesmente justifica certas habilidades presentes na planilha de personagem (v. *A Origem das Vantagens*, pág. 33).

As modificações feitas ao longo do jogo funcionam de modo diferente. Teoricamente, se o personagem tiver recursos e conseguir encontrar um cirurgião ou feiticeiro que seja competente, ele poderá comprar as modificações com dinheiro. Na prática, isso dá uma grande vantagem aos

personagens ricos, pois eles podem efetivamente converter dinheiro em pontos de personagem — normalmente mais pontos do que gastaram na Riqueza. Cabe ao Mestre decidir o que é justo ou não na campanha, mas eis algumas sugestões:

As Modificações custam pontos. É preciso ter os pontos de personagens necessários antes de fazer modificações. Se escolher uma modificação que não é capaz de bancar, o processo irá falhar e o personagem não vai conseguir as habilidades desejadas — ou talvez as consiga, mas perca outras de igual valor. Pode ser que o MJ permita que o PdJ pague por suas habilidades assumindo uma "dívida de pontos": qualquer custo em pontos além do que ele pode gastar torna-se pontos negativos não-gastos e todos os pontos de bônus futuros servirão para pagar essa dívida. Os custos em dinheiro são irrelevantes (mas é possível considerar como um caso especial de *Trocando Pontos por Dinheiro*, pág. 26). Esta opção preserva o equilíbrio do jogo, mas não é muito realista.

As Modificações custam dinheiro. Se tiver dinheiro, o PdJ pode comprar a modificação. Pague o valor necessário e altere o total de pontos correspondente ao custo de suas novas características. Esta opção é mais realista, mas permite um aprimoramento *rápido* do personagem. Para manter isso sob controle, o Mestre deve impor um tempo de recuperação após a cirurgia (v. a seguir) e consequências terríveis no caso de tentativas fracassadas de modificação.

As Modificações são gratuitas. Se os eventos da campanha "causarem" modificações no personagem sem que ele tenha escolha, ele simplesmente adquire as características relevantes e ajusta seu total de pontos de modo apropriado (v. *Características Adquiridas durante o Jogo*, pág. 291). Essa é a opção que faz mais sentido para as modificações involuntárias que resultam em desvantagens ou para as modificações úteis que *todos* os PdJs recebem de seus empregadores ou Patronos (nesse caso, o custo em pontos provavelmente será "balanceado" por um Dever significativo).

Modificações Cirúrgicas

As cirurgias para instalar biomods ou cibertrons, ou as cirurgias plásticas para melhorar a aparência do personagem não estão livres de riscos. Mesmo que tudo corra bem, ele precisará de tempo para se recuperar.

É necessário um dia de repouso para cada ponto das características adicionadas ou removidas por meio de cirurgia. O teste de Cirurgia sofre uma penalidade de -1 para cada semana de recuperação necessária. No caso de um sucesso decisivo, reduza o tempo de recuperação pela metade. No caso de um sucesso, o tempo de recuperação será normal. Se ocorrer um fracasso, a cirurgia falhou, o tempo de recuperação é normal e o personagem sofrerá (tempo de recuperação em semanas)/2 pontos de dano na região do corpo afetada. Uma falha crítica dobra esse dano e resulta em várias complicações (o Mestre tem toda liberdade para atribuir desvantagens apropriadas).

Se o Mestre estiver cobrando em dinheiro pelas modificações, assuma que a cirurgia custa $1.000 para cada ponto das características acrescentadas ou removidas.

Triplique o tempo de recuperação e o custo em dinheiro no caso de operações no cérebro, olhos ou órgãos vitais.

Alguns suplementos específicos de *GURPS* poderão alterar ou ignorar por completo algumas das ideias apresentadas nesta seção.

Modificações Sobrenaturais

A vontade divina, a magia ou fontes similares podem ser capazes de produzir transformações permanentes. Não existe um tempo de recuperação, mas, se o Mestre estiver cobrando em dinheiro, esse será um processo muito caro (*pelo menos* duas vezes mais caro que a cirurgia, na forma de honorários para os feiticeiros, doações para o templo, etc.).

Aprendizado Instantâneo

Desejos mágicos, inspiração divina, "neurotecnologia" ou algo do gênero podem conceder perícias, vantagens e desvantagens. Assim como ocorre com as outras modificações, o Mestre pode cobrar em dinheiro ou em pontos, ou simplesmente conceder as perícias. Uma opção divertida seria equilibrar o custo dessas perícias com as desvantagens mentais ou peculiaridades relacionadas a elas.

Habilidades Modulares: Se o personagem adquiriu a vantagem Habilidades Modulares, ele é capaz de "aprendizado instantâneo" temporário (ao iniciar um software ou instalar um chip, por exemplo). Utilize as regras de *Habilidades Modulares* (pág. 63) em vez das regras citadas anteriormente.

Transferência Mental

Um herói em um cenário de fantasia ou futurista pode acabar habitando um novo corpo. Existem várias possibilidades — transplantes cerebrais, "upload" digital, a vantagem Possessão (pág. 78), etc. — mas todas elas utilizam as mesmas regras básicas.

Quando a mente do personagem passa para um novo corpo, ele utiliza a ST, DX e HT do corpo, além de todas as características secundárias baseadas nesses atributos e as vantagens e desvantagens físicas. A IQ, Percepção, Vontade, Vantagens e Desvantagens *mentais* não se alteram. Mantenha a quantidade de pontos de personagem gastos em perícias, mas baseie seus níveis de habilidade em seus novos atributos.

Recalcule o total de pontos de modo a incluir as novas características. Por exemplo, se ele sair de um corpo com ST 10, DX 10, HT 10 e Maneta (Um Braço) [-20] para outro com ST 12 [20], DX 12 [40], HT 12 [20] e dois braços, seu total em pontos aumentará em 100 pontos.

O Mestre deve decidir como lidar com as mudanças no valor em pontos. As opções fornecidas em *Modificação Corporal* (pág. 294) também se aplicam nesse caso. Em geral, se o personagem não optou pela transformação, o MJ deve simplesmente ajustar o total de pontos. Se ele decidiu habitar um corpo superior, o Mestre pode cobrar pontos (a diferença de valor em pontos entre sua nova forma e a antiga) ou dinheiro (principalmente se o novo corpo for um golem, robô ou similar construído com esse propósito).

Mente vs. Cérebro

As regras anteriores assumem que a mente não é afetada pelo cérebro que ela habita. Isso é perfeito para uma transferência mental fictícia (a fantasia raramente se preocupa com a origem neurológica da consciência), mas em um cenário "rigorosamente científico", o Mestre deve modificar a IQ, a Vontade e a Percepção encontrando a diferença de modificadores raciais entre o novo corpo e o antigo. Recalcule o valor em pontos para refletir essas mudanças. Por exemplo, se o PdJ pertence a uma raça com IQ+1 e assume um corpo animal com IQ-5 racial, sua Inteligência cai para 6, reduzindo seu valor em pontos em 120 pontos.

Em campanhas realistas, a DX também reflete algum nível de "aprendizado" — embora em menor escala. O Mestre pode decidir que essa regra também se aplica à Destreza.

Várias Pessoas

Algumas técnicas – como o "implante mental" (gravar uma imagem de seus pensamentos e personalidade para futura transferência) e a clonagem cinematográfica – permitem que o personagem copie sua mente em vários corpos.

Se ele fizer uma cópia de si mesmo durante o jogo e pretender utilizá-la como um "backup" que passará a existir somente se ele morrer, trate-a como uma Vida Extra (pág. 97) adequadamente modificada. As decisões do Mestre em relação à modificação corporal determinam se ele terá que pagar em dinheiro ou pontos. De qualquer forma, é necessário atualizar o backup regularmente; caso contrário ele terá lembranças e perícias ultrapassadas ou suas memórias poderiam se apagar até o ponto onde ele não poderia mais ser ativado. Se o PdJ pagou em dinheiro pela cópia, o MJ tem toda liberdade de cobrar taxas de atualização, manutenção e segurança do backup.

Se ele fizer cópias de si mesmo e ativá-las *enquanto o personagem original estiver vivo*, então ele só deve controlar *uma* cópia. As demais cópias se transformam em indivíduos diferentes, controlados pelo MJ como PdMs. Eles não se tornarão automaticamente amigos do PdJ. O Mestre pode permitir que o personagem compre cópias como Aliados (pág. 35) com o custo normal em pontos. Mas, se ele fizer cópias indiscriminadamente, talvez seja necessário fazer com que algumas delas não gostem de seu criador, tornando-se Inimigos (pág. 146) com o modificador Gêmeo Maligno.

Se o personagem morrer e tiver cópias ativas, o jogador pode pedir permissão ao Mestre para interpretar uma delas. No entanto, terá que aceitar as modificações impostas pelo MJ em relação ao original. A cópia pode ter descoberto seu lado artístico e deixado a perícia Armas de Fogo degradar enquanto aprendia a Dançar – e uma vez que essa personalidade já está definida, deve ser representada pelo jogador, ou o Mestre pode penalizá-lo por má interpretação. Esse é o preço de uma Vida Extra!

Atribulações Sobrenaturais

Algumas criaturas sobrenaturais são capazes de infectar o personagem com sua "maldição" através de uma mordida ou algum outro tipo de ataque, transformando-o em um ser semelhante. Nesse caso, o personagem adquire um novo modelo racial. Se isso for involuntário (como geralmente é o caso), aplique a regra *Características Adquiridas durante o Jogo* (pág. 291). Modifique a planilha de personagem de modo a incluir as novas características raciais e ajuste o valor em pontos de acordo.

Porém, se o PdJ aceitar *voluntariamente* esse destino a fim de adquirir um novo poder, o Mestre deve tratar a transformação da mesma forma que qualquer outra modificação corporal. Para manter tudo justo, ele deve cobrar os pontos pelas mudanças. Se o personagem não puder bancar esse custo, o MJ pode cobrir a diferença atribuindo novas desvantagens. A desvantagem Maldição (pág. 148) é uma das mais prováveis.

Para maiores informações, consulte *Dominação* (pág. 55) e *Ataque Infeccioso* (pág. 123).

Morte

Em geral, quando o personagem morre, sua carreira chega ao fim. O jogador precisa criar um novo personagem para continuar na campanha. O Mestre pode criá-lo com um número de pontos próximo ao dos outros PdJs, mas não é aceitável escrever um nome diferente no topo da ficha antiga e declarar que o novo personagem é irmão gêmeo do original. Se quiser fazer isso, compre uma Vida Extra.

No entanto, em alguns cenários, a magia ou a alta tecnologia é capaz de ressuscitar um personagem. Nesse caso, ele pode voltar à vida e continuar a aventura de onde parou.

Em outros mundos, o personagem pode se transformar em um ser composto de puro pensamento (principalmente se tiver poderes psíquicos), retornar da tumba como um morto-vivo (fantasma, vampiro, etc.) ou até mesmo ser reencarnado como um animal. De qualquer maneira, será necessário adquirir um modelo racial. O Mestre deve lidar com isso conforme explicado no parágrafo *Transferência Mental* (vista anteriormente): combinar as características mentais do original com as características físicas da nova forma e ajustar o valor em pontos. Ele deve lidar com o custo em pontos, se houver, da mesma forma que apresentado em atribulações sobrenaturais (passar de "vivo" para "morto" e para "vampiro" não é muito diferente de passar diretamente de "vivo" para "vampiro").

Lista de Características

Vantagens

M/F/Soc indica se a vantagem é *mental*, *física* ou *social*.
X/Sob indica se a vantagem é *exótica* ou *sobrenatural*. Um — nesta coluna significa que ela é *mundana*.

Vantagens	*M/F/Soc*	*X/Sob*	*Custo*	*Pág.*
Abafador de Mana	M	Sob	10/nível	34
Abascanto	M	Sob	2/nível	34
Abençoado	M	Sob	10+	35
Acessórios	F	X	1	100
Adaptabilidade Cultural	M		10	35
Adaptação ao Terreno	F	X	0 ou 5	35
Aderência	F	X	20	35
Agente Cativante	M		15/nível	90
Aliados	Soc		Variável	35
Ambidestria	F		5	38
Ampliador de Mana	M	Sob	50/nível	38
Anfíbio	F	X	10	39
Antecedentes Incomuns	M		Variável	39
Apagado	Soc		10	39
Aparência	F		Variável	21
Apetrechos	M		5/apetrecho	39
Aptidão Mágica	M	Sob	5 + 10/nível	40
Arrebatador	M	Sob	80	41
Arremedo	M	X	10	42
Artífice	M		10/nível	90
Artista Talentoso	M		5/nível	90
Ataque Adicional	F		25/nível	42
Ataque Constritivo	F	X	15	42
Ataque Inato	F	X	Variável	42
Atirador	M		25	43
Atribulação	F	X	10/nível	44
Audição Aguçada	F		2/nível	89
Audição Discriminatória	F	X	15	45
Audição Parabólica	F	X	4/nível	45
Audição Subsônica	F	X	0 ou 5	45
Autotranse	M		1	100
Boa Forma	F		5	45
Boca Adicional	F	X	5/boca	45
Bom Senso	M		10	45
Braços Adicionais	F	X	Variável	45
Cabeça Adicional	F	X	15/nível	46
Cálculos Instantâneos	M		2	46
Camaleão	F	X	5/nível	46
Camaleão Social	M		5	46
Caminhar no Ar	F	X	20	47
Caminhar sobre Líquidos	F	X	15	47
Canalização	M	Sob	10	47
Carga Util	F	X	1/nível	47
Carisma	M		5/nível	47
Cibernética	F		Variável	47
Clarisenciência	M	Sob	50	47
Clericato	Soc		5	48
Companheiro Animal	M		5/nível	90
Consumo Reduzido	F		2/nível	48
Contatos	Soc		Variável	48
Controle da Mente	M	X	50	49
Controle do Metabolismo	F	X	5/nível	50
Controle Térmico	M/F	X	5/nível	50
Crescimento	F	X	10/nível	51
Cronolocalização	M		5	73
Cura	M	X	30	51
Curandeiro	M		10/nível	90

Vantagens	*M/F/Soc*	*X/Sob*	*Custo*	*Pág.*
Dedos Verdes	M		5/nível	90
Defesas Ampliadas	M		Variável	52
Dentes	F	X	0, 1, ou 2	52
Desenvolvedor	M		25 ou 50	52
Deslocamento Ampliado	F	X	20/nível	52
Destemor	M		2/nível	53
Destino	M	Sob	Variável	53
Destreza Manual Elevada	F		5/nível	53
Detectar	M/F	X	Variável	53
Difícil de Subjugar	F		2/nível	54
Digestão Universal	F	X	5	54
Dobra	M	Sob	100	54
Dominação	M	Sob	20	55
Dorminhoco	F		1	101
Duplicação	M/F	X	35/cópia	56
Durabilidade Sobrenatural	F	Sob	150	56
Duro de Matar	F		2/nível	56
DX Braçal	F	X	12 ou 16/nível	57
Elasticidade	F	X	6/nível	57
Elo Mental	M	Sob	Variável	57
Empatia	M		15	57
Empatia com Animais	M		5	57
Empatia com Espíritos	M	Sob	10	57
Empatia com Plantas	M		5	58
Encolhimento	F	X	5/nível	58
Equilíbrio Perfeito	F		15	58
Equipamento Característico	Soc		Variável	58
Escavação	F	X	30 + 5/nível	58
Escorregadio	F	X	2/nível	59
Escudo Mental	M	X	4/nível	59
Espinhos	F	X	1 a 3	59
Estabilidade no Emprego	Soc		5	59
Estática Psíquica	M	Sob	30	59
Estilo	M/F		1	101
Expectativa de Vida Ampliada	F	X	2/nível	59
Experiência-G	M		1 a 10	59
Explorador	M		10/nível	90
Facilidade para Idiomas	M		10	60
Fala Subaquática	F	X	5	60
Fala Subsônica	F	X	0 ou 10	60
Fala Ultrassônica	F	X	0 a 10	60
Falar com Animais	M	X	25	60
Falar com Plantas	M	X	15	60
Familiaridade Cultural	Soc		1 ou 2/cultura	23
Favor	Soc		Variável	60
Fé Verdadeira	M	Sob	15	60
Fleuma	M		15	61
Flexibilidade	F		5	61
Forma Alternativa	F	X	Variável	70
Forma de Sombras	F	X	50	61
Garras	F	X	Variável	61
Golpeadores	F	X	58	62
Grupo de Contato	Soc		Variável	62
Habilidade Matemática	M		10/nível	90
Habilidade Musical	M		5/nível	90
Habilidades Modulares	M/F	X	Variável	63
Hermafromorfo	F	X	5	63

Vantagens	M/F/Soc	X/Sob	Custo	Pág.
Hierarquia	Soc		5 ou 10/nível	29
Hierarquia Administrativa	Soc		5 ou 10/nível	29
Hierarquia Comercial	Soc		5 ou 10/nível	29
Hierarquia Honorária	Soc		1/nível	29
Hierarquia Militar	Soc		5 ou 10/nível	29
Hierarquia Policial	Soc		5 ou 10/nível	29
Hierarquia Religiosa	Soc		5 ou 10/nível	29
Hipoalgia (Alto Limiar de Dor)	F		10	63
Idade Imutável	F	X	15	63
Identidade Alternativa	Soc		5 ou 15	63
Iluminado	M	Sob	15	64
Impossível de Matar	F	X	50 a 150	64
Imunidade Legal	Soc		5 a 20	65
Indomável	M		15	65
Inércia Temporal	M	Sob	15	65
Infravisão	F	X	0 ou 10	65
Insubstancialidade	M/F	X	80	65
Interposição	F	X	Variável	66
Intuição	M		15	67
Investidura de Poder	M	Sob	10/nível	67
Invisibilidade	M/F	X	40	67
Lacrado	F	X	15	68
Lamentável	Soc		5	22
Leitura da Mente	M	X	30	68
Língua Ferina	M		5	68
Longevidade	F		2	69
Matemático Intuitivo	M		5	46
Médium	M	Sob	10	69
Membrana Nictitante	F	X	1/nível	69
Memória Eidética	M		5	69
Memória Fotográfica	M		10	69
Memória Racial	M	X	15 ou 40	69
Mente Digital	F	X	5	69
Mente Segmentada	M	X	50/nível	70
Mestre de Armas	M		Variável	70
Metabolismo Impoluto	F	X	1	101
Metamorfose	F	X	Variável	70
Mordida de Vampiro	F	X	30 + 5/nível	72
Morfose	F	X	Variável	71
Não Come nem Bebe	F	X	10	72
Não Dorme	F	X	20	73
Não Respira	F	X	20	73
Neutralizar	M	X	50	73
Noção do Perigo	M		15	73
Noção do Tempo Ampliado	M	X	45	73
Noção Exata do Tempo	M		2	74
Noção Trid. do Espaço	F		10	87
NT Alto	M		5/nível	23
Obscurecer	F	X	2/nível	74
Obstinado	M		5	74
Olfato Discriminatório	F	X	15	74
Oráculo	M	Sob	15	74
Ótima Forma	F		15	45
Padrão de Tempo Alterado	M	X	100/nível	75
Paladar Discriminatório	F	X	10	75
Paladar/Olfato Apurado	F		2/nível	89
Patronos	Soc		Variável	75
Pelagem	F	X	1	101
Pele Elástica	F	X	20	77
Pendulear	F	X	5	77
Permissão de Segurança	Soc		Variável	77
Pernas Adicionais	F	X	Variável	77
Perspicácia Comercial	M		10/nível	90
Poderes Legais	Soc		5, 10, ou 15	78
Por Dentro da Moda	M		5	21
Possessão	M	X	100	78
Pouco Sono	F		2/nível	80
Precognição	M	Sob	25	80
Prender a Respiração	F	X	2/nível	80
Propósito Maior	M	Sob	5	81
Psicometria	M	Sob	20	81
Pulmões com Filtro	F	X	5	81
Queda de Gato	F	X	10	81

Vantagens	M/F/Soc	X/Sob	Custo	Pág.
Rastreamento Ampliado	F	X	5/nível	82
Reconhecimento Social	Soc		5/nível	82
Recuperação Acelerada	F		5	82
Recuperação da Consciência	F	X	10	82
Recuperação Muito Acelerada	F		15	82
Redespertar	M	Sob	10	82
Reflexos em Combate	M		15	82
Regeneração	F	X	Variável	82
Reivindicar Hospitalidade	Soc		1 a 10	83
Renda Própria	Soc		1/nível	26
Reputação	Soc		Variável	26
Resistência a Dano	F	X	5/nível	83
Resistência à Pressão	F	X	5 a 15	84
Resistência ao Vácuo	F	X	5	85
Resistente	F		Variável	85
Restaurar Membros	F	X	40	85
Retenção	F	X	2/nível	85
Riqueza	Soc		Variável	25
Rosto Sincero	F		1	101
Saltador	M	Sob	100	86
Sem Ressaca	F		1	101
Sensível	M		5	57
Senso de Direção	F		5	87
Sentido de Monitoramento	F	X	Variável	87
Sentido de Vibração	F	X	10	88
Sentido Protegido	F	X	5/sentido	88
Serendipidade	M		15/nível	89
Silêncio	F	X	5/nível	89
Sonda Mental	M	X	20	89
Sorte	M		Variável	89
ST Braçal	F	X	3, 5, ou 8/nível	90
ST de Golpe	F	X	5/nível	90
ST de Levantamento	F	X	3/nível	90
Status	Soc		5/nível	28
Super Escalada	F	X	3/nível	90
Super Salto	F	X	10/nível	90
Super Sorte	M	Sob	100	90
Superaudição	F	X	0 ou 5	90
Talento	M		Variável	90
Talento Instintivo	M	Sob	20/nível	92
Tato Apurado	F		2/nível	89
Telecinese	M/F	X	5/nível	92
Telecomunicação	M/F	X	Variável	93
Terror	M	Sob	30 + 10/nível	94
Títere	M	X	5 a 10	94
Tolerância a Ferimentos	F	X	Variável	94
Tolerância à Radiação	F	X	Variável	95
Tolerância à Temperatura	F		1/nível	96
Tolerância ao Álcool	F		1	101
Tolerância-G Ampliada	F		5 a 25	96
Toque Sensível	F	X	10	96
Treinado por um Mestre	M		30	96
Ultraflexibilidade das Juntas	F		15	61
Ultravisão	F	X	0 a 10	96
Venturoso	M		15	96
Ver o Invisível	F	X	15	96
Versátil	M		5	96
Vida Extra	M	X	25/vida	97
Vínculo Especial	M	Sob	5	97
Visão 360 graus	F	X	25	97
Visão Aguçada	F		2/nível	89
Visão Hiperespectral	F	X	25	97
Visão Microscópica	F	X	5/nível	97
Visão no Escuro	F	X	25	97
Visão Noturna	F		1/nível	97
Visão Penetrante	F	X	10/nível	98
Visão Periférica	F		15	98
Visão Telescópica	F	X	5/nível	98
Visualização	M	Sob	10	98
Voo	F	X	40	99
Voz Melodiosa	F		10	100
Voz Penetrante	F		1	101
Xeno-adaptabilidade	M		20	35

Desvantagens

M/F/Soc indica se a desvantagem é *mental*, *física* ou *social*.

X/Sob indica se a vantagem é *exótica* ou *sobrenatural*. Um — nesta coluna indica que ela é *mundana*.

Se o *custo* da desvantagem estiver seguido de um *, é necessário escolher um número de autocontrole, o custo listado é para um valor padrão de autocontrole 12.

Desvantagens	*M/F/Soc*	*X/Sob*	*Custo*	*Pág.*
Acima do Peso	F		-1	19
Acomodado	M		-1	163
Alcoolismo	F		-15 ou -20	122
Altruísmo	M		-5*	122
Amigável	M		-5	122
Amnésia	M		-10 ou -25	122
Antecedentes Mundanos	M		-10	122
Antipático	M		-1	163
Aparência	F		Variável	20
Apetite Incontrolável	M	Sob	-15*	122
Assexuado	F	X	-1	165
Assustar Animais	M	Sob	-10	123
Ataque Infeccioso	F	Sob	-5	123
Atavismo por Estresse	M	X	Variável*	123
Atento	M		-1	163
Atrapalhado	F		-5 ou -10	123
Autodestruição	F	X	-10	123
Avareza	M		-10*	123
Aversão	M	Sob	Variável	123
Aversões	M		-1	163
Azar	M		-10	124
Baixa Autoestima	M		-10	124
Barulhento	F		-2/nível	124
Bestial	M	X	-10 ou -15	124
Bioquímica Incomum	F	X	-5	124
Briguento	M		-10*	125
Características Distintas	F		-1	165
Características Sobrenaturais	F	Sob	Variável	125
Castrado	F		-1	165
Cegueira	F		-50	125
Cegueira Noturna	F		-10	126
Chauvinista	M		-1	163
Circunspecção	M		-10	126
Cleptomania	M		-15*	126
Cobiça	M		-15*	126
Código de Honra	M	X	-1 ou -5 a -15	126, 163
Completamente Desastrado	M		-15	131
Complexo de Culpa	M		-5	127
Compreensivo	M		-1	163
Compulsão	M		-5 a -15*	127
Confuso	M		-10*	128
Consumo Ampliado	F		-10/nível	128
Convulsões Pós-combate	M		-5*	129
Corcunda	F		-10	129
Covardia	M		-10*	129
Credulidade	M		-10*	129
Criativo	M		-1	164
Cuidadoso	M		-1	164
Curiosidade	M		-5*	129
Daltonismo	F		-10	129
Deficiência Física	F		-10 a -30	129
Deficiências Menores	F		-1	165
Dependência	F	X	Variável	130
Dependentes	Soc		Variável	130
Depressão Crônica	M		-15*	131
Desastrado	F		-5	131
Desatento	M		-10*	132
Desdobramento de Pers.	M		-15*	132
Despretensioso	M		-1	164
Destino	M	Sob	Variável	132
Destruidor da Vida	M	Sob	-10	132
Dever	Soc		Variável	133
Dieta Restrita	F		-10 a -40	134
Dificuldade com Números	M		-5	134
Dislexia	M		-10	134
Disopia	F		-25	134
Disosmia	F		-5	135
Distração	M		-15	135
Distraído	M		-1	164
Distúrbio Neurológico	F		Variável	135
Dívidas	Soc		-1/nível	26
Doença Contagiosa	F		-5	135
Doente Terminal	F		-50, -75 ou -100	135
Dor Crônica	F		Variável	135
Dorminhoco	F		-5	136
Doutrinas Religiosas	M		-5 a -15	136
Drenagem	F	Sob	Variável	136
Duro de Ouvido	F		-10	136
Egoísmo	M		-5*	136
Elétrico	F	X	-20	136
Embotado	M		-1	164
Enjoadiço	M		-10*	137
Enjoo	F		-10	137
Enjoo Espacial	F		-10	137
Enjoo Temporal	F		-10	137
Entorpecido	F		-20	137
Enxerido	M		-1	164
Epilepsia	F		-30	137
Estigma Social	Soc		-5 a -20	138
Estômago Sensível	F		-1	165
Excesso de Confiança	M		-5*	139
Expectativa de Vida Reduzida	F	X	-10/nível	139
Fácil de Decifrar	M		-10	139
Fácil de Matar	F		-2/nível	139
Fanatismo	M		-15	139
Fantasias	M		-1 ou -5 a -15	139 164
Feições Estranhas	F		Variável	22
Ferido	F		-5	140
Flashbacks	M		Variável	140
Fobias	M		Variável*	140
Fora de Forma	F		-5	142
Forma de Sombras	F	X	-20	142
Fragilidade	F	X	Variável	142
Fragilidade em Aceleração	F		-1	165
Fraqueza	F	X	Variável	143
Fúria	M		-10*	143
Gagueira	F		-10	143
Gigantismo	F		0	19
Gordo	F		-3	19
Gregário	M		-10	122
Gula	M		-5*	143
Hábitos Detestáveis	M		-5, -10, ou -15	22
Hábitos ou Expressões	M		-1	164
Hemofilia	F		-30	144
Hiperalgia	F		-10	144
Honestidade	M		-10*	144
Horizontal	F	X	-10	145
Identidade Secreta	Soc		Variável	145
Identidade Trocada	F		-5	21
Impulsividade	M		-10*	145
Incapaz de Aprender	M		-30	145
Incapaz de Falar	F		-15	145
Incapaz de Flutuar	F		-1	165
Incapaz de Sentir Prazer	F		-15	145
Incompetente	M		-1	164
Indeciso	M		-10*	145
Indiferente	M		-5*	146
Indulgente	M		-15*	146
Ingênuo	M		-10	146

Desvantagens	M/F/Soc	X/Sob	Custo	Pág.
Inimigos	Soc		Variável	146
Insensível	M		-5	147
Insone	F		-10 ou -15	147
Intolerância	M		Variável	147
Intolerância ao Álcool	F		-1	165
Intolerância-G	F		-10 ou -20	147
Inveja	M		-10	147
Invertebrado	F	X	-20	147
Irritabilidade	M		-10*	147
Lunático	M		-10	148
Luxúria	M		-15*	148
Magnetismo Sobrenatural	M	Sob	-15	148
Magro	F		-5	18
Maldição	M	Sob	-75	148
Maldição Divina	M	Sob	Variável	148
Maneta (Um Braço)	F		-20	148
Maneta (Uma Mão)	F		-15	148
Maníaco-depressivo	M		-20	149
Manuseadores Precários	F	X	-30	149
Manutenção	F		Variável	149
Mão Fraca	F		-5/nível	150
Marca Registrada	M		-1 ou -5 a -15	150, 164
Mau Cheiro	F		-10	150
Megalomania	M		-10	150
Mentalidade de Escravo	M		-40	150
Mente Aberta	M		-1	164
Mordida Fraca	F	X	-2	151
Mudança de Personalidade	M		-1	164
Mudez	F		-15	145
Muito Fora de Forma	F		-15	142
Muito Gordo	F		-5	19
Nanismo	F		-15	19
Não-iconográfico	M		-10	151
No Limite	M		-15*	151
Noturno	F	X	-20	151
NT Baixo	M		-5/nível	22
Oblívio	M		-5	151
Obsessão	M		-1, -5, ou -10*	151, 164
Orgulhoso	M		-1	164
Pacifismo	M		Variável	151
Padrão de Tempo Reduzido	M	X	-100	152
Paralisia Frente ao Combate	F		-15	152
Paranoia	M		-10	152
Perna Torta	F		-1	165
Pesadelos	M		-5*	152
Piromania	M		-5*	152
Pouca Empatia	M		-20	153
Preferências	M		-1	164
Preguiça	M		-10	153
Problemas na Coluna	F		-15 ou -25	153
Recuperação Lenta	F		-5/nível	153
Refeição Demorada	F	X	-10	153
Reprogramável	M	X	-10	153
Repugnância	F	Sob	-5 a -15	153
Reputação	Soc		Variável	26
Ressacas Terríveis	F		-1	165
Riqueza	Soc		Variável	25
Sadismo	M		-15*	154
Sangue Frio	F		-5 ou -10	154
Sanguinolência	M		-10*	154
Segredo	Soc		-5 a -30	155
Sem Imaginação	M		-5	155
Sem Manuseadores	F	X	-50	149
Sem Noção de Profundidade	F		-15	155
Sem Pernas	F	X	Variável	155
Sem Recuperação	F	X	-20 ou -30	156
Sem um Dedo	F		-2 ou -5	156
Semiereto	F	X	-5	156
Senso do Dever	M		-2 a -20	156
Simpático	M		-1	164
Solitário	M		-5*	157
Sonambulismo	M		-5*	157
Sonhador	M		-1	164
Sono Complementar	F		-2/nível	157
Sono Leve	F		-5	157
Sonolento	F	X	Variável	157
Status	Soc		-5/nível	28
Supersensitivo	M	Sob	-15	157
Suporte de Vida Ampliado	F	X	Variável	157
Surdez	F		-20	158
Susceptibilidade à Magia	M	Sob	-3/nível	158
Suscetível	F		Variável	158
Teimosia	M		-5	158
Temor	M		-2/nível	158
Tetraplégico	F		-80	158
Timidez	M		-5, -10 ou -20	159
Trapaceiro	M		-15*	159
Único	M	Sob	-5	159
Veracidade	M		-5*	159
Viciado em Trabalho	M		-5	159
Vício	M/F		Variável	159, 164, 165
Visão Restrita	F		-15 ou -30	160
Voto	M		-1 ou -5 a -15	160, 165
Voz Irritante	F		-10	161
Vozes Fantasmagóricas	M		-5 a -15	161
Vulnerabilidade	F	X	Variável	161
Xenofilia	M		-10*	161
Zarolho	F		-15	162

Modificadores

Os seguintes modificadores são aplicáveis às vantagens e desvantagens em geral. Muitas características têm seus próprios modificadores especiais; consulte a descrição da característica específica para maiores detalhes. Na coluna Tipo, os modificadores de ataque (v. pág. 102) é denotado pela letra A; uma limitação de instrumenso (v. pág. 116) é denotada por um E. Um — indica que não é nenhuma das duas.

Ampliações

Nome	Tipo	Valor	Pág.
Acompanhamento	A	Variável	102
Acurado	A	+5%/nível	102
Afeta a Matéria		+40%	102
Afeta Insubstancial		+20%	102
Agente de Contato	A	+150%	102
Agente Respiratório	A	+50%	102
Agente Sanguíneo	A	+100%	102
Alcance Ampliado		+10%/nível	102
Área Seletiva	A	+20%	103
Assinatura Discreta	A	+10%	103
Assinatura Inexistente	A	+20%	103
Aura	A	+80%	103
Barreira	A	+30% ou +60%	103
Base Sensorial	A	Variável	103
Baseado em (Atributo Diferente)	A	+20%	103
Cíclico	A	Variável	104
Cone	A	Variável	104
Cósmica		Variável	105
Custo em Pontos de Fadiga Red.		+20%/nível	105
De cima	A	+30%	105
Divisor de Armadura	A	Variável	105
Efeito Colateral	A	Variável	105
Efeito de Área	A	+50%/nível	105
Explosão (exp)	A	+50%/nível	108
Flutuação	A	+20%	106
Fogo Contínuo	A	Variável	106

Nome	Tipo	Valor	Pág.
Fragmentação (frag)	A	+15%/die	108
Guiado	A	+50%	106
Imprecação	A	Variável	106
Incendiário (inc)	A	+10%	108
Interligação		+10% ou +20%	107
Jato	A	+0%	107
Longa Distância		+40%	107
Mobilidade	A	+40%/nível	108
Modificadores de dano	A	Variável	108
Perigo	A	Variável	108
Persistente	A	+40%	109
Prazo Estendido		Variável	109
Projeção Dupla (pdp)	A	+20%	108
Radiação (rad)	A	+25% ou +100%	108
Retardo	A	Variável	109
Seletividade		+10%	109
Sintomas	A	Variável	109
Sobretensão (sob)	A	+20%	108
Subaquático	A	+20%	109
Teleguiado	A	Variável	106
Tempo Reduzido		+20%/nível	109
Trauma por Impacto Duplo (tid)	A	+20%	108
Variável	A	+5%	109

Limitações

Nome	Tipo	Valor	Pág.
Acesso		Variável	110
Agente de Contato	A	-30%	110
Agente Sanguíneo	A	+40%	110
Alcance Reduzido		-10%/nível	110
Apenas em Emergências		-30%	111
Apenas Inconsciente		-20%	111
Ataque Corpo a Corpo	A	Variável	111
Atraso	A	Variável	111
Base Sensorial	A	Variável	111
Bombardeio	A	Variável	111
Custa Fadiga		Variável	112
Destreinado		-40%	112
Desvantagem Temporária		Variável	112
Dissipação	A	-50%	112
Divisor de Armadura	A	Variável	112
Efeito Incômodo		Variável	112
Emanação	A	-20%	112
Frágil	G	Variável	117
Gasto Extra de Tempo		-10%/nível	113
Gatilho		Variável	113
Impreciso	A	-5%/nível	113
Inconstante		Variável	113
Incontrolável		-10% ou -30%	113
Limitações de Dano	A	Variável	113
Mitigador		Variável	114
Pacto		Variável	114
Pode Ser Roubado	G	Variável	117
Potência Total Apenas em Emerg.		-20%	111
Requer Preparo		Variável	115
Requer Recarga		Variável	116
Recuo Adicional	A	-10%/nível	114
Resistível	A	Variável	116
Sem Ferimento (sft)	A	-50%	113
Sem Projeção (spj)	A	-10%	113
Sem Trauma por Impacto (sti)	A	-20%	114
Sempre Ativa		Variável	116
Único	G	-25%	117
Uso Limitado		Variável	116

Perícias

Dificuldades é F para Fácil, M para Média, D para Difícil, ou MD para Muito Difícil.

Valores Pré-definidos marcados com * não se aplicam sempre ou variam em circunstâncias especiais; consulte a descrição no texto principal.

Perícias marcadas com um † *exigem* especialização.

Perícia	Attr	Dif	Pré-definido	Pág.
Acrobacia	DX	D	DX-6	174
Acrobacia Aérea	DX	D	DX-6	174
Acrobacia Aquática	DX	D	DX-6	174
Adaga de Esgrima	DX	M	Jitte/Sai-4, Faca-4, Rapieira-3, Sabre-3, Terçado-3	176
Adestramento de Animais†	IQ	M	IQ-5	174
Adivinhação†	IQ	M	IQ-5, Lábia-3, Ocultismo-3	174
Administração	IQ	M	IQ-5, Comércio-3	175
Alquimia/NT	IQ	MD	Nenhuma	175
Alvenaria	IQ	F	IQ-4	175
Análise da Informação	IQ	D	IQ-6, Estratégia (qualquer)-6	175
Análise de Mercado	IQ	D	IQ-6, Comércio-4, Economia-5	176
Antropologia†	IQ	D	IQ-6, Paleontologia (Paleoantropologia) -2 ou Sociologia-3	176
Aparar Armas de Projétil	DX	D	Nenhum	176
Arco	DX	M	DX-5	176
Arma de Arremesso	DX	F	DX-4*	176
Armadilhas/NT	IQ	M	IQ-5, Arrombamento-3	176
Armas de Combate Corpo a Corpo	DX	Varia	Especial	176
Armas de Feixe/NT†	DX	F	DX-4	178
Armas de Fogo/NT†	DX	F	DX-4	178
Armas de Haste	DX	M	Lança-4, Bastão-4, MachadoMaça de Duas Mãos-4	176
Armeiro/NT†	IQ	M	IQ-5, Engenharia (mesma)-4	179
Arqueiro Zen	IQ	MD	Nenhum	179
Arqueologia	IQ	D	IQ-6	179
Arquitetura/NT	IQ	M	IQ-5, Engenharia (Civil)-4	179
Arremedo†	IQ	D	IQ-6*	179
Arremessador de Lança	DX	M	DX-5, Arma Arremessada (Lança)-4	180
Arremesso	DX	M	DX-3, Soltar-4	180
Arrombamento/NT	IQ	M	IQ-5	180
Arte da Invisibilidade	IQ	MD	Nenhum	181
Arte do Arremesso	DX	D	Nenhum	181
Arte Erótica	DX	M	DX-5, Acrobacia-5	181
Arte ou Esporte de Combate	DX	Varia	Especial	181
Artilharia/NT†	IQ	M	IQ-5	181
Artista†	IQ	D	IQ-6	182
Assuntos Atuais/NT†	IQ	F	IQ-4, Pesquisa-4	182
Astronomia/NT	IQ	D	IQ-6	183
Ataque Inato†	DX	F	DX-4	183
Atuação	IQ	M	IQ-5, Oratória-2, Dissimulação-2	183
Auto-Hipnose	Von	D	Meditação-4	183
Bastão	DX	M	Arma de Haste-4, Lança-2	176
Besta	DX	F	DX-4	184
Bioengenharia/NT†	IQ	D	Biology-5	184
Biologia/NT†	IQ	MD	IQ-6, Naturalista-6	184
Bloqueio Mental	Von	M	Von-5, Meditação-5	184
Boemia	HT	F	HT-4	184
Boleadeira	DX	M	Nenhuma	184
Boxe	DX	M	Nenhuma	184
Briga	DX	F	Nenhuma	185
Caminhada	HT	M	HT-5	185
Camuflagem	IQ	F	IQ-4, Sobrevivência-2	185

Perícia	Attr	Dif	Pré-definido	Pág.
Canhoneiro/NT†	DX	F	DX-4	185
Canto	HT	F	HT-4	186
Capa	DX	M	DX-5,Escudo (qualquer)-4, Rede-4	186
Captação	Per	F	Per-4	186
Caratê	DX	D	Nenhum	186
Carpintaria	IQ	F	IQ-4	186
Carregamento	IQ	M	IQ-5, Adestramento de Animais (Equinos)-5	187
Carroceiro†	IQ	M	IQ-5, Adestramento de Animais (mesma)-4, Cavalgar (mesma)-2	187
Cartografia/NT	IQ	M	IQ-5, Geografia (qualquer)-2, Matemática (topografia)-2, Navegação (qualquer)-4	187
Cativar	Von	D	Nenhuma	194
Cavalgar†	DX	M	DX-5, Adestramento de Animais (mesma)-3	187
Chicote	DX	M	Chicote de Energia-3, Kusari-3, Chicote Monofio-3	176
Chicote de Energia	DX	M	Kusari-3, Chicote-3, Chicote Monofio-3	176
Chicote Monofio	DX	D	Chicote de Energia-3, Kusari-3, Chicote-3	176
Ciclismo	DX	F	DX-4, Condução (motocicleta)-4	188
Ciência Estranha	IQ	MD	Nenhum	188
Cirurgia/NT	IQ	MD	Fisiologia-8, Medicina -5, Primeiros Socorros-12 Veterinária-5,	188
Comércio	IQ	M	IQ-5, Análise de Mercado-4, Finanças-6	188
Composição Musical	IQ	D	Instr. Musical-2, Poesia-2 (para canções)	188
Condução/NT†	DX	M	DX-5, IQ-5	189
Conhec. das Hervas/NT	IQ	MD	Nenhum	189
Conhec. do Terreno†	IQ	F	IQ-4, Geografia (Regional)-3*	189
Conhec. Oculto†	IQ	M	Nenhum	191
Connoisseur†	IQ	M	IQ-5*	191
Conserto de Equipamento Eletrônico/NT†	IQ	M	IQ-5, Engenharia (Eletrônica)-3, Operação de Aparelhos Eletrônicos (mesma)-3	192
Contabilidade	IQ	D	IQ-6, Comércio-5, Finanças-4, Matemática (Estatística)-5	192
Contrabando	IQ	M	IQ-5	192
Controle da Respiração	HT	D	Nenhuma	192
Controle das Funções Involuntárias	HT	MD	Nenhuma	193
Cont. de Carregamento/NT	IQ	M	IQ-5	193
Corrida	HT	M	HT-5	193
Costura/NT	DX	F	DX-4	193
Criminologia/NT	IQ	M	IQ-5, Psicologia-4	193
Criptografia/NT	Per	D	Matemática (Cryptologia)-5	193
Cuidados com a Casa	IQ	F	IQ-4	194
Culinária	IQ	M	IQ-5, Cuidados com a Casa-5	194
Cultivo/NT	IQ	M	IQ-5, Biologia-5, Jardinagem-3	194
Dança	DX	M	DX-5	194
Desenho de Símbolos†	IQ	D	Especial	194
Deslumbrar	Von	D	Nenhum	194
Despertar Emoção	Von	D	Nenhum	194
Desviar	DX	D	Nenhum	195
Detecção de Mentiras	Per	D	Per-6, Linguagem Corporal-4, Psicologia-4	195
Diagnose/NT	IQ	D	IQ-6, Medicina-4, Primeiros Socorros-8, Veterinária-5	196

Perícia	Attr	Dif	Pré-definido	Pág.
Digitação	DX	F	DX-4, qualquer perícia que exija datilografia/digitação-3	196
Diplomacia	IQ	D	IQ-6, Política-6	196
Disfarce/NT†	IQ	M	IQ-5, Maquiagem-3	196
Dissimulação	IQ	M	IQ-5, Atuação-2, Oratória-5	196
Economia	IQ	D	IQ-6, Análise de Mercado-5, Finanças-3, Comércio-6	196
Eletricista/NT	IQ	M	IQ-5, Engenharia (Elétrica)-3	197
Encenação de Combate	DX	M	Arte ou Esporte de Combate-2, Atuação-3, uma perícia de combate verdadeira-3,	197
Engenharia/NT†	IQ	D	Especial	197
Engolidor de Fogo	DX	M	Nenhum	197
Entrada Forçada	DX	F	Nenhum	197
Escalada	DX	M	DX-5	198
Escrita	IQ	M	IQ-5	198
Escudo†	DX	F	DX-4	198
Espada de Duas Mãos	DX	M	Espada de Energia-4 Espadas de Lâmina Larga-4	176
Espada de Energia	DX	M	Qualquer Espada-3	176
Espadas Curtas	DX	M	Espada de Energia-4 Espadas de Lâmina Larga-2, Jitte/Sai-3, Faca-4, Sabre-4, Terçado-4, Tonfa-3	176
Espadas de Lâmina Larga	DX	M	Espada de Energia-4, Rapieira-4, Sabre-4, Espadas Curtas-2, Espada de Duas Mãos-4	176
Esportes	DX	M	Especial	198
Esqui	HT	D	HT-6	198
Estratégia	IQ	D	IQ-6, Análise da Informação-6, Tática-6	198
Exorcismo	Von	D	Von-6, Magia Ritualística (qualquer) -3, Ritual Religioso (qualquer)-3, Teologia (qualquer)-3	198
Explosivos/NT†	IQ	M	IQ-5*	199
Faca	DX	F	Espada de Energia-3, Adaga de Esgrima-3, Espadas Curtas-3	176
Falcoaria	IQ	M	IQ-5, Adestramento de Animais (Ave de Rapina)-3	200
Falsificação/NT	IQ	D	IQ-6, Falsificação de Dinheiro-2	200
Falsificação de Dinheiro/NT	IQ	D	IQ-6, Falsificação-2	200
Farmácia/NT†	IQ	D	IQ-6*	200
Ferreiro/NT†	IQ	M	IQ-5*	200
Filosofia†	IQ	D	IQ-6	200
Finanças	IQ	D	Comércio-6, Contabilidade-4, Economia-3	200
Física/NT	IQ	MD	IQ-6	201
Fisiologia/NT†	IQ	D	IQ-6, Cirurgia-5, Diagnose-5, Medicina-5	201
Força Mental	Von	F	Nenhum	201
Fotografia/NT	IQ	M	IQ-5, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Mídia)-5	201
Fuga	DX	D	DX-6	201
Funda	DX	D	DX-6	201
Furtividade	DX	M	DX-5, IQ-5	201
Garrote	DX	F	DX-4	201
Geografia/NT†	IQ	D	IQ-6*	201

Perícia	*Attr*	*Dif*	*Pré-definido*	*Pág.*
Geologia/NT†	IQ	D	IQ-6, Geografia (Física)-4, Prospecção-5	202
Golpe Debilitante	IQ	D	Nenhum	202
Golpe Poderoso	Von	D	Nenhum	202
Habilidade com Nós	DX	F	DX-4, Escalada-4, Tripulante de Navio-4	202
Hack. de Computador/NT	IQ	MD	Nenhum	202
Heráldica	IQ	M	IQ-5, Trato Social (Alta Sociedade)-3	202
Hipnotismo	IQ	D	Nenhum	202
História†	IQ	D	IQ-6	203
Influência Musical	IQ	MD	Nenhum	203
Instrumentos Musicais†	IQ	D	Especial	203
Interrogatório	IQ	M	IQ-5, Intimidação-3, Psicologia-4	203
Intimidação	Von	M	Vontade-5, Dissimulação-3	204
Invasão Cerebral/NT	IQ	D	Especial	206
Jardinagem	IQ	F	IQ-4, Cultivo-3	204
Jitte/Sai	DX	M	Espada de Energia-4, Adaga de Esgrima-4, Espadas Curtas-3	204
Joalheiro/NT	IQ	D	IQ-6, Ferreiro (Chumbo e Estanho)-4, Ferreiro (Cobre)-4	204
Jogos de Azar	IQ	M	IQ-5, Matemática (Estatística)-5	204
Jogos de Entretenimento†	IQ	F	IQ-4	204
Judô	DX	D	Nenhum	205
Jurisprudência†	IQ	D	IQ-6	205
Kiai	HT	D	Nenhum	205
Kusari	DX	D	Chicote de Energia-3, Chicote Monofio-3, Chicote-3, Mangual de Duas Mãos-4	176
Lábia	IQ	M	IQ-5, Dissimulação-5	205
Laço	DX	M	Nenhum	206
Lança	DX	M	Arma de Haste-4, Bastão-2	176
Lança de Justa	DX	M	DX-5, Lança-3	206
Lavagem Cerebral/NT	IQ	D	Especial	206
Leitura Dinâmica	IQ	M	Nenhum	206
Leitura Labial	Per	M	Per-10	207
Levantamento	HT	M	Nenhum	207
Liderança	IQ	M	IQ-5	207
Linguagem Corporal	Per	M	Detecção de Mentiras -4, Psicologia-4	207
Linguística	IQ	D	Nenhum	208
Literatura	IQ	D	IQ-6	208
Luta Greco-Romana	DX	M	Nenhum	208
Lutar às Cegas	Per	MD	Nenhuma	208
Maça/Machado	DX	M	Maça/Machado de Duas Mãos-3, Mangual-4	176
Maça/Machado de Duas Mãos	DX	M	Maça/Machado-3, Arma de Haste-4, Mangual de Duas Mãos-4	176
Magia Ritualística†	IQ	MD	Ritual Religioso (mesma)-6	208
Manejo de Barcos/NT†	IQ	D	IQ-6*	208
Mangual	DX	D	Maça/Machado-4, Mangual de Duas Mãos-3	176
Mangual de Duas Mãos	DX	D	Mangual-3, Kusari-4, Maça/Machado de Duas Mãos-4	176
Manha	IQ	M	IQ-5	209
Maquiagem/NT	IQ	F	IQ-4, Disfarce-2	209
Maquinista/NT	IQ	M	IQ-5, Mecânica (qualquer)-5	209
Marinhagem	IQ	F	IQ-4	209
Matemática/NT	IQ	D	IQ-6*	210
Materiais Perigosos/NT†	IQ	M	IQ-5	210

Perícia	*Attr*	*Dif*	*Pré-definido*	*Pág.*
Mecânica/NT†	IQ	M	IQ-5, Engenharia (mesma)-4, Maquinista-5	210
Medicina/NT	IQ	D	IQ-7, Primeiros Socorros-11, Veterinária-5	211
Medicina Alternativa	Per	D	Per-6	211
Meditação	Von	D	Von-6, Auto-Hipnose-4	211
Mendicância	IQ	F	IQ-4, Lábia-2, Oratória-3	211
Mergulho/NT	IQ	M	IQ-5, Traje de Mergulho-2	211
Metalurgia/NT	IQ	D	Ferreiro (qualquer)-8, Química-5, Joalheiro-8	211
Meteorologia/NT†	IQ	M	IQ-5	211
Mímica/Pantomima	IQ	F	IQ-4	212
Montaria	DX	M	DX-5	212
Natação	HT	F	HT-4	212
Naturalista†	IQ	D	IQ-6, Biologia-3	212
Navegação/NT†	IQ	M	Especial	212
Noção do Clima	IQ	M	IQ-5	211
Observação	Per	M	Per-5, Perseguição-5	212
Observador Avançado/NT	IQ	M	IQ-5, Artilharia (qualquer)-5*	213
Ocultamento	IQ	M	IQ-5, Prestidigitação-3	213
Ocultismo	IQ	M	IQ-5	213
Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT†	IQ	M	IQ-5, Conserto de Equipamento Eletrônico (mesma) -5, Engenharia (Eletrônica)-5	214
Operação de Computadores/NT	IQ	F	IQ-4	214
Oratória	IQ	M	IQ-5, Atuação-2 Dissimulação-5, Política-5	214
Paleontologia/NT†	IQ	D	Biologia-4*	215
Paraquedismo/NT	DX	F	DX-4	215
Passos Leves	DX	D	Nenhum	215
Patinação	HT	D	HT-6	215
Pedagogia	IQ	M	IQ-5	215
Percepção do Corpo	DX	D	DX-6, Acrobatic-3	215
Performance em Grupo	IQ	M	IQ-5*	215
Perícia Abrangente	IQ	D	Nenhum	215
Perícia Forense/NT	IQ	D	IQ-6, Criminologia-4	216
Perícia Profissional	DX ou IQ	M	Especial	216
Perícias de Passatempo	DX ou IQ	F	DX-4 ou IQ-4	216
Perseguição	IQ	M	IQ-5, Furtividade-4 (a pé apenas), Observação-5	217
Persuadir	Von	D	Nenhum	194
Pescaria	Per	F	Per-4	217
Pesquisa/NT	IQ	M	IQ-5, Escrita-3	217
Pilotagem/NT†	DX	M	IQ-6	217
Poesia	IQ	M	IQ-5, Escrita-5	218
Política	IQ	M	IQ-5, Diplomacia-5	218
Pontos de Pressão	IQ	D	Nenhum*	218
Pontos Secretos	IQ	MD	Nenhum	218
Postura Imóvel	DX	D	Nenhum	219
Prestidigitação	DX	D	Surrupiar-5	219
Primeiros Socorros/NT	IQ	F	IQ-4, Medicina, Medicina Alternativa ou Veterinária-4	219
Programação de Computadores/NT	IQ	D	Nenhum	219
Projetor de liquidos/NT‡	DX	F	DX-4	219
Propaganda/NT	IQ	M	IQ-5, Comércio-5, Psicologia-4	220
Prospecção/NT	IQ	M	IQ-5, Geologia (qualquer)-4	220
Psicologia	IQ	D	IQ-6, Sociologia-4	220
Punga	DX	D	DX-6, Surrupiar-5, Prestidigitação-4	220
Queda Livre	DX	M	DX-5, HT-5	220

Perícia	*Attr*	*Dif*	*Pré-definido*	*Pág.*
Química/NT	IQ	D	IQ-6, Alquimia-3	220
Rapieira	DX	M	Espadas de Lâmina Larga-4, Adaga de Esgrima-3, Sabre-3, Terçado-3	176
Rastreamento	Per	M	Per-5, Naturalista-5	220
Rede	DX	D	Capa-5	221
Remo/Vela/NT†	DX	M	DX-5, IQ-5	221
Revistar	Per	M	Per-5, Criminologia-5	221
Ritual Religioso†	IQ	D	Magia Ritualística (mesma)-6, Teologia (mesma)-4	221
Sabre	DX	M	Espadas de Lâmina Larga-4, Adaga de Esgrima-3, Rapieira -3, Espadas Curtas-4, Terçado-3	176
Sacar Rápido†	DX	F	Nenhum	221
Salto	DX	F	Nenhum	222
Salto Voador	IQ	D	Nenhum	222
Sex Appeal	HT	M	HT-3	222
Sobrevivência†	Per	M	Per-5, Naturalista (mesmo planeta)-3	222
Sobrevivência Urbana	Per	M	Per-5	223
Sociologia	IQ	D	IQ-6, Antropologia-3, Psicologia-4	223
Soldado/NT	IQ	M	IQ-5	223
Soltar	DX	M	DX-3, Arremesso-4	223
Sonhos	Von	D	Von-6	223
Submarino/NT†	DX	M	IQ-6	223
Sugerir	Von	D	Nenhum	194
Sumô	DX	M	Nenhum	224
Surrupiar	DX	M	DX-5, Prestidigitação -4, Punga-4	224
Tática	IQ	D	IQ-6, Estratégia (qualquer)-6	225
Taumatologia	IQ	MD	IQ-7 (apenas em cenários mágicos)	225
Teologia†	IQ	D	IQ-6, Ritual Religioso (mesmo)-4	225
Terçado	DX	M	Adaga de Esgrima-3, Rapieira-3, Sabre-3, Espadas Curtas-4	176
Tonfa	DX	M	Espadas Curtas-3	176
Trabalhos em Couro	DX	F	DX-4	226
Traje de Combate/NT	DX	M	DX-5, Traje NBQ-2, Traje de Mergulho-4, Traje a Vácuo-2	226
Traje de Mergulho/NT	DX	M	DX-5, Traje NBQ-4, Traje de Combate-4, Mergulho-2, Traje a Vácuo-4	226
Traje NBQ/NT	DX	M	DX-5, Traje de Combate-2, Traje de Mergulho-4, Traje a Vácuo-2	226
Traje Pressurizado/NT	DX	M	DX-5, Traje NBQ-2, Traje de Combate-2, Traje de Mergulho-4	226
Trato Social†	IQ	F	IQ-4*	226
Tripulante Aéreo/NT	IQ	F	IQ-4	209
Tripulante de Navio/NT	IQ	F	IQ-4	209
Tripulante de Submarino/NT†	IQ	F	IQ-4	209
Tripulante Espacial/NT	IQ	F	IQ-4	209
Utilização de Traje Especial	DX	M	DX-5*	226
Venefício/NT	IQ	D	IQ-6, Farmácia (qualquer)-3, Química-5, Medicina-3	227
Ventriloquismo	IQ	D	Nenhum	227
Veterinária/NT	IQ	D	Adestramento de Animais (qualquer)-6, Cirurgia-5, Medicina-5	227
Voo	HT	M	HT-5	227
Zarabatana	DX	D	DX-6	227

TÉCNICAS

As Técnicas marcadas com * são altamente cinematográficas e podem não ser adequadas a jogos realistas. Na coluna *Dificuldade*, **M** significa Média e **D** significa Difícil. Na coluna *Valor pré-definido*, **QP** significa qualquer perícia pré-requisito

Técnica	*Dif*	*Pré-definido*	*Pág.*
Arquearia Montada	D	Arco-4	230
Ataque com Duas Armas*	D	QP-4	230
Ataque Giratório*	D	QP-5	230
Câmera de Vídeo	M	Fotografia-3	233
Chave de Braço	M	Judô ou Luta Greco-Romana	231
Chave de Dedo	D	Chave de Braço-3	231
Chute	D	Briga-2, Caratê-2	231
Chute para Trás	D	Caratê-4	231
Conservar a Arma	D	QP	231
Cotovelada	M	Briga-2, Caratê-2	231
Desarmar	D	QP	231
Escapar de Algemas	D	Fuga-5	233
Extração sem Pouso	D	Pilotagem-4	233
Finta	D	QP	232
Joelhada	M	Briga-1, Caratê-1	232
Luta no Solo	D	QP-4	232
Mata-leão	D	Judô-2 ou Luta Greco-Romana-3	232
Personificar	M	Arremedo (Fala)-3	233
Preparar Armadilha	D	Explosivos (Demolição)-2	233
Rasteira	D	QP-3	232
Salva-vidas	D	Natação-5	233
Subir	D	Escalada-3	233
Subir por Corda	M	Escalada-2	233
Torção de Pescoço	D	ST-4	232
Trabalhar pelo Tato	D	Arrombamento-5	233
Treino em Armas na Mão Inábil	D	QP-4	232
Voadora	D	Caratê-4	231

MÁGICAS

Dificuldade é **D** para Difícil e **MD** para Muito Difícil

Classes são **Enc** para Encantamento ou **info** para Informação (as outras estão escritas por extenso). Se a classe estiver seguida de uma notação entre colchetes, aquela mágica é resistida pelo atributo ou perícia entre colchetes.

Escolas são **cc** de Controle do Corpo, **C/E** de Comunicação e Empatia, **Enc.** Encantamento, **Reco.** de Reconhecimento, **L/T** para Luz e Trevas, **CM** para Controle da Mente, **Meta** para Metamágicas, **Des.** para Deslocamento, **Necro** para Necromancia e **P/A** para Proteção e Aviso. As outras escolas não são abreviadas.

Duração: **I** para instantâneo; **P** para permanente.

Custo Inicial seguido de **B** indica um custo básico para mágicas de Área.

Custo de Manutenção é **S** se ele for igual ao custo inicial, **H**, se for metade do custo inicial, ou — se a mágica não puder ser mantida.

* indica que a entrada é descrita com mais detalhes no texto.

Mágica	*Dif.*	*Classe*	*Escola*	*Tempo de Operação*	*Duração*	*Custo Inicial*	*Custo de Manutenção*	*Pré-requisitos*	*Pág.*
Acelerar	MD	Comum	Des.	3 seg.	10 seg.	5*		Aptidão Mágica 1, IQ 12+, Apressar	248
Analisar Mágica	D	Info [Especial]	Reco.	1 seg.		8		Identificar Mágica	252
Andar no Ar	D	Comum	Ar	1 seg.	1 min.	3	2	Moldar Ar	244
Anular Mágica	D	Área [Especial]	Meta	Especial	P	3B		Contramágica, pelo menos 12 outras magias	253
Aporte	D	Comum [Vont.]	Des.	1 seg.	1 min.	Especial	S	Aptidão Mágica I	248
Apressar	D	Comum	Des.	2 seg.	1 min.	2*	1*		247
Arma Congelante	D	Comum	Água	3 seg.	1 min.	3	1	Criar Água	243
Armadura	D	Comum	P/A	1 seg.	1 min.	Especial	H	Aptidão Mágica 2, Escudo	251
Atear Fogo	D	Comum	Fogo	1 seg.	1 seg.	Especial	S		248
Atrofiar membro	D	de Perto [HT]	CC	1 seg.	P	5		Aptidão Mágica 2, Paralizar Membros	246
Aura	D	Info	Reco.	1 seg.		3		Detecção de Magia	252
Bola de Fogo	D	Projétil	Fogo	1 a 3 seg.	Especial	Especial		Aptidão Mágica 1, Criar Fogo, Moldar Fogo	249
Bola de Fogo Explosiva	D	Projétil	Fogo	1 a 3 seg.	Especial	Especial		Bola de Fogo	249
Cajado	D	Enc	Enc	Especial		30		Encantar	481
Calor	D	Comum	Fogo	1 min.	1 min.	Especial	S	Criar Fogo, Moldar Fogo	249
Carne para Pedra	D	Comum [HT]	Terra	2 seg.	P	10		Terra para Pedra	253
Chave Mestra	D	Comum [Tranca Mágica]	Des.	10 seg.		3		Aptidão Mágica 2, Aporte	248
Coceira	D	Comum [HT]	CC	1 seg.	Especial	2			246
Comando	D	Bloqueio [Vont.]	CM	1 seg.		2		Aptidão Mágica 2, Esquecimento	246
Conceder Energia	D	Comum	Cura	1 seg.		Especial		Aptidão Mágica 1 ou Empatia	247
Conceder Vitalidade	D	Comum	Cura	1 seg.	1 hora	Especial		Conceder Energia	247
Contramágica	D	Comum [Especial]	Meta	5 seg.		Especial		Aptidão Mágica 1,	253
Convocação Planar	D	Especial	Portal	5 min.	Especial	Especial		Aptidão Mágica 1, pelo menos uma mágica de 10 outras escolas	251
Convocar Demônio	D	Especial	Necro	5 min.	Especial	Especial		Aptidão Mágica 1, pelo menos uma mágica de 10 escolas	250
Convocar Espíritos	D	Info [Vont*]	Necro	5 min.	1 min.	20*	10*	Aptidão Mágica 2, Visão da Morte	250
Criar Água	D	Comum	Água	1 seg.	P	2/4 litros		Purificar a Água	243
Criar Ar	D	Área	Ar	1 seg.	5 sec.*	1B		Purificar o Ar	243
Criar Fogo	D	Área	Fogo	1 seg.	1 min.	2B	H	Atear Fogo	248
Criar Terra	D	Comum	Terra	1 seg.	P	Especial		Terra para Pedra	253
Cura Profunda	MD	Comum	Cura	1 seg.		1 a 4		Aptidão Mágica 1, Cura Superficial	247
Cura Superficial	D	Comum	Cura	1 seg.		1 a 3		Conceder Vitalidade	247
Cura Superior	MD	Comum	Cura	1 min.		20		Aptidão Mágica 3, Cura Profunda	247
Despertar	D	Área	Cura	1 seg.		1B		Conceder Vitalidade	247
Desviar	D	Enc	Enc	Especial		Especial		Encantar	480
Desviar Energia	D	Bloqueio	Fogo	1 seg.		1		Aptidão Mágica 1, Moldar Fogo	248
Desviar Projétil	D	Bloqueio	Des.	1 seg.		1		Aporte	248
Detecção de Magia	D	Comum	Reco.	5 seg.		2		Aptidão Mágica 1	252
Dissipar Água	D	Área	Water	1 seg.	P	3B		Criar Água	243
Dor	D	Comum [HT]	CC	1 seg.	1 seg.	2		Espasmo	246
Eliminar Odor	D	Comum	Ar	1 seg.	1 hora	2	2	Purificar o Ar	244
Encantar	MD	Enc	Enc	Especial		Especial		Aptidão Mágica 2, pelo menos uma mágica de 10 outras escolas	480
Energização	D	Enc	Enc	Especial		Especial		Encantar, Recuperação de Força	480
Enrijecer	D	Enc	Enc	Especial		Especial		Encantar	480
Escudo	D	Comum	P/A	1 seg.	1 min.	Especial	H	Aptidão Mágica 2	251
Espantar Zumbi	D	Área	Necro	4 seg.	1 dia			Zumbi	250
Espasmo	D	Comum [HT]	CC	1 seg.	I	2		Coceira	246
Esquecimento	D	Comum [Especial]	CM	10 seg.	1 hora	3	3	Aptidão Mágica 1, Tolice	245
Estorvar	D	Comum [HT]	CC, Des.	1 seg.	1 min.	1 a 4	S	Inabilidade ou Apressar	246
Expulsar	D	Especial [Vont.]	Necro	5 seg.		Especial		Aptidão Mágica 1, pelo menos uma mágica de 10 outras escolas	251

Mágica	Dif.	Classe	Escola	Tempo de Operação	Duração	Custo Inicial	Custo de Manutenção	Pré-requisitos	Pág.
Extinguir Fogo	D	Área	Fogo	1 seg.	P	3B		Atear Fogo	249
Frio	D	Comum	Fogo	1 min.	1 min.	Especial	S	Calor	249
Identificar Mágica	D	Info.	Reco.	1 seg.		2		Detecção de Magia	252
Inabilidade	D	Comum [HT]	CC	1 seg.	1 min.	1 a 5	H	Espasmo	246
Tolice	D	Comum [Vont.]	CM	1 seg.	1 min.	1 a 5	H	IQ 12+	250
Leitura da Mente	D	Comum [Vont.]	C/E	10 seg.	1 min.	4	2	Percepção de Veracidade	245
Localizador	D	Info	Reco.	1 seg.		3		Aptidão Mágica 1, IQ 12+, duas mágicas de Localizar	252
Localizar Água	D	Info	Água	1 seg.		2			243
Localizar Terra	D	Info	Terra	10 seg.		3			252
Luz	D	Comum	L/T	1 seg.	1 min.	1	1		249
Luz Contínua	D	Comum	L/T	1 seg.	Especial	Especial		Luz	249
Mau Cheiro	D	Área	Ar	1 seg.	5 min.*	1B		Purificar o Ar	244
Moldar Água	D	Comum	Água	2 seg.	1 min.	1/80 litros	S	Criar Água	243
Moldar Ar	D	Comum	Ar	1 seg.	1 min.	1 a 10	S	Criar Ar	244
Moldar Fogo	D	Área	Fogo	1 seg.	1 min.	2B	H	Atear Fogo	248
Moldar Terra	D	Comum	Terra	1 seg.	1 min.	Especial	H	Localizar Terra	252
Nevoeiro	D	Área	Água	1 seg.	1 min.	2B	H	Moldar Água	243
Nublar	D	Comum	L/T	2 seg.	1 min.	1 a 5	S	Trevas	250
Ocultar Pensamentos	D	Comum	C/E	1 seg.	10 min.	3	1	Percepção de Veracidade	245
Paralisar Membros	D	de Perto [HT]	CC	1 seg.	1 min.	3		Aptidão Mágica 1, Dor, quatro outras mágicas de CC	246
Pedra para Carne	D	Comum	Terra	5 seg.	P	10		Aptidão Mágica 2, Carne para Pedra, Pedra para Terra	253
Pedra para Terra	D	Comum	Terra	1 seg.	P	6/m3 (min. 6)		Terra para Pedra ou quatro mágicas de Terra	253
Percepção de Emoção	D	Comum	C/E	1 seg.		2		Percepção de Inimigos	245
Percepção de Espíritos	D	Info, Área	Necro	1 seg.		1/2B		Visão da Morte	250
Percepção de Inimigos	D	Info, Área	C/E	1 seg.		1 (B; min. 2)			245
Percepção de Veracidade	D	Info [Vont.]	C/E	1 seg.		2		Percepção de Emoção	245
Pés Plantados	D	Comum [ST]	CC	1 seg.	1 min.	3		Estorvar	246
Precisão	D	Enc	Enc	1 hora		Especial		Encantar, cinco mágicas de Ar	480
Previsão do Tempo	D	Info	Ar	5 seg./ dia de previsão	I	Especial		Quatro mágicas de Ar	244
Pujança	D	Enc	Enc	Especial		Especial		Encantar, cinco mágicas de Terra	481
Purificar a Agua	D	Especial	Agua	Especial		Especial		Localizar Água	243
Purificar o Ar	D	Área	Ar	1 seg.	I (efeito é P)	1B			243
Rastrear	D	Comum	Reco.	1 min.	1 hora	3	1	Localizador	252
Recuperar Energia	D	Especial	Cura	1 seg.	P			Aptidão Mágica 1, Conceder Energia	247
Relâmpago	D	Projétil	Ar	1 a 3 seg.		Especial		Aptidão Mágica 1, seis outras mágicas de Ar	244
Resistência ao Fogo	D	Comum	Fogo	1 seg.	1 min.	2*	1*	Extinguir Fogo, Frio	249
Resistência ao Frio	D	Comum	Fogo	1 seg.	1 min.	2*	1*	Calor	249
Respirar Água	D	Comum	Ar, Água	1 seg.	1 min.	4	2	Criar Ar; Dissipar Água	243
Sono	D	Comum [HT]	MC	3 seg.		4		Torpor, IQ 13+	245
Sono Coletivo	D	Área [HT]	CM	Especial		3B*		Sono, IQ 13+	246
Soterramento	D	Comum [HT]	Terra	3 seg.	P	10*		Aptidão Mágica 2, cinco mágicas de Terra	253
Terra em Ar	D	Comum	Ar, Terra	2 seg.	P	Especial		Criar Ar, Moldar Terra	244
Terra para Pedra	D	Comum	Terra	1 seg.	P	3/m3 (min. 3)		Aptidão Mágica 1, Moldar Terra	253
Tolice	D	Comum	CM	1 seg.	1 min.	1 a 5	H	IQ 12+	245
Toque Mortal	D	de Perto	CC	1 seg.		1 a 3		Atrofiar membro	246
Torpor	D	Comum [HT]	CM	2 seg.	1 min.	3	2	Tolice	245
Torpor Coletivo	D	Área [HT]	CM	Especial	1 min.	2B*	1	Torpor, IQ 13+	245
Tranca Mágica	D	Comum	P/A	4 seg.	6 horas	3	2	Aptidão Mágica 1	252
Trevas	D	Área	L/T	1 seg.	1 min.	2B	1	Luz Contínua	249
Viagem Planar	MD	Especial	Portal	5 seg.	P	20		Convocação Planar	251
Visão da Morte	D	Comum	Necro	3 seg.	1 seg.	2		Aptidão Mágica 1	250
Zumbi	D	Comum	Necro	1 min.		8*		Convocar Espíritos, Conceder Vitalidade	250

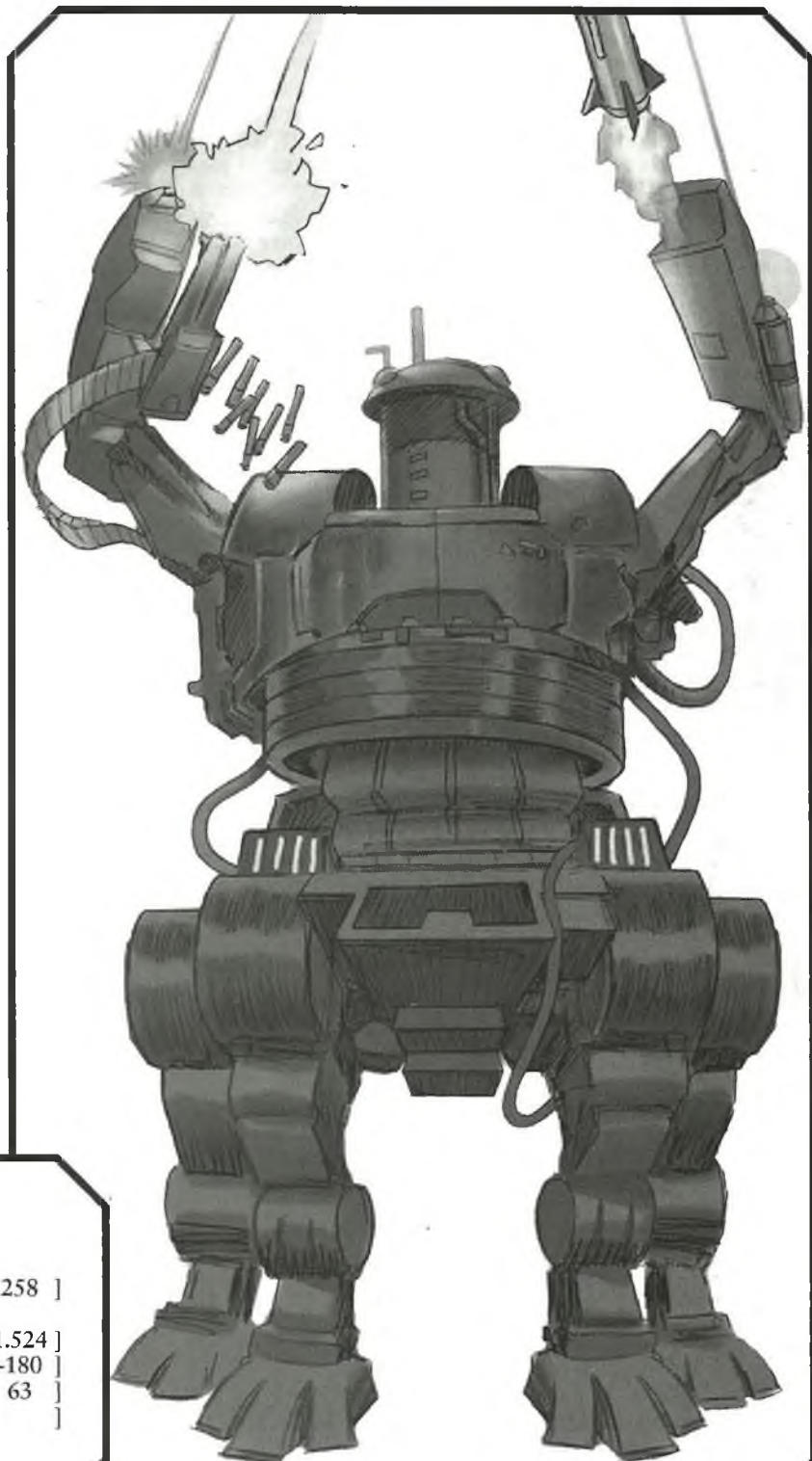
Personagens Icônicos

Os oito heróis descritos nas páginas a seguir formam uma equipe da DIATE (v. a pág. 536). Eles são apresentados como exemplos completos de criação de um personagem... e uma demonstração da variedade de heróis que você pode criar com essas regras.

Você pode usá-los como inspiração para seus próprios personagens (com a permissão do Mestre!) ou escolher um deles como um PdJ. (Os personagens foram apresentados nas artes espalhadas pelo livro; consulte o índice para localizá-los.)

Seus valores em pontos variam do Professor William Headley, que tem 200 pontos, até C31R07, com 1.665. Para maiores detalhes sobre suas cronologias natais, consulte o livro *GURPS Mundos Infinitos*.

C31R07

Nos 16 séculos desde a morte de Alexandre, o Grande, a Hegemonia — seu império — possuiu apenas um rival verdadeiro: o Reino Celestial Chinês. Seu mundo é altamente avançado, mas a paz é algo raro. Os impérios se enfrentam por todos os estados fragmentados do Novo Mundo (conhecido como Hespérides pela Hegemonia e chamado de Penglai pelos chineses). Através de um tratado conjunto, as duas nações deixam em paz a região onde suas fronteiras se encontram na Ásia, mas os conflitos continuam em outras áreas por mais de 1.600 anos. Às vezes, governantes pacíficos coincidem em ambos os reinos de Nanjing e Alexandria e preciosas rotas de comércio surgem entre os

RESUMO DOS PONTOS

Atributos/Características Secundárias	[258]
Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/ Familiaridade Cultural	[1.524]
Desvantagens/Peculiaridades	[-180]
Perícias/Técnicas	[63]
Outros	[ ]

dois domínios. Via de regra, inovações técnicas transitam de um lado para o outro e sempre retornam ao seu lugar de origem - nenhum dos impérios permite que seu rival mantenha qualquer vantagem tecnológica e tudo que os estudiosos da Babilônia ou de Londinium conseguem inventar, os mandarins de Guangzhou ou Edo conseguem aperfeiçoar e vice-versa.

Por isso, somente os historiadores mais esforçados sabem dizer com precisão qual lado inventou os robôs de combate, ou em qual batalha eles foram utilizados pela primeira vez. Mas, durante o último século mais ou menos, eles se tornaram o ponto mais importante da defesa das duas potências.

C31R07 ("C-31") era um robô de combate centauroide da classe Dexamenos totalmente convencional quando saiu das linhas de produção em Sarmatópolis. Programado para ter ideias originais e complexas, além de iniciativa tática, ele teve um ótimo desempenho durante um exercício de "combate real", esmagando uma tribo rebelde em Assam. Entretanto, aparentemente sua programação era complexa e original demais: C-31 desertou depois da batalha e atravessou os Himalaias até alcançar o antigo e neutro estado do Tibete, onde ingressou num mosteiro de lamas budistas.

Por meio do estudo e da meditação, C-31 tentou erradicar o ímpeto de violência do seu espírito, mas não conseguia se opor completamente a sua programação básica. O guerreiro de aço tornou-se útil para os monges, reprimindo bandidos e ladrões, protegendo peregrinos e resgatando viajantes perdidos ou ilhados por causa de avalanches e ataques dos abomináveis homens das neves. Mas essas ações, apesar de louváveis, não representavam um desafio; C-31 continuava sendo helenista o bastante para acreditar que seu verdadeiro destino exigia que ele superasse seus limites e realizasse um grande feito.

Uma noite no mosteiro, enquanto contemplava uma mandala, C-31 achou que tinha detectado outro bando de ladrões esgueirando-se pela neve em direção ao seu santuário. Ativando seu modo tático, o robô furtivamente emboscou os gatunos a mais ou menos um quilômetro e meio do templo. Para espanto de C-31, seus primeiros ataques de supressão foram repelidos. E para o espanto dos agressores, o robô conseguiu evitar seus contragolpes. Não demorou muito para que ambas as partes percebessem que nenhum deles seria o primeiro a desferir um ataque mortal. E então começaram a conversar.

Os intrusos afirmaram terem vindo de um mundo completamente diferente, mas preferiram não revelar a localização desse mundo. Eles precisavam de um tipo específico de encantamento de um texto budista no templo de C-31 para derrotar um demônio sórdido que fora convocado por um mago imperador. No mundo de C-31, que eles chamavam de Iskander-2, o encantamento não passava de misticismo. Em qualquer outro lugar, era uma poderosa arma contra as forças das trevas. C-31, por ser mais adaptável do que a maioria dos humanos, concluiu que teria pouco a perder se desse uma cópia holográfica do texto antigo — se os intrusos fossem realmente guerreiros íntegros, era a coisa certa a se fazer. E se fossem bandidos espertos e poderosos, talvez fossem embora e deixassem os monges em paz.

Um mês mais tarde, depois dos invasores terem retornado para sua Linha-Base, uma figura solitária e sinistra se aproximou de C-31, chamando-o de uma forma indetectável para qualquer outra pessoa no monastério. Eles conversaram noite à dentro... e de novo na noite posterior e também na seguinte. Na manhã do terceiro dia, o guerreiro de aço partiu, em busca de conhecimento e mérito em outros mundos.

> *"A arte da guerra é governada por cinco fatores constantes, a serem tidos sempre em conta nas deliberações tendentes a determinar as condições a obter no campo de batalha. Esses cinco fatores são: a Lei Moral, o Céu, a Terra, o Líder, [e] o Método e Disciplina.*
>
> *— Sun Tzu, A Arte da Guerra*

Casulo de Arma

297 pontos/casulo

Cada um dos dois casulos de arma de C-31 contém um canhão automático acionado por corrente e um canhão de plasma. As estatísticas desses ataques são apresentadas a seguir. O canhão de plasma é um ataque alternativo (consulte o quadro *Ataques Alternativos*, pág. 43) 1/5 do custo. Adquirir essa combinação inteira duas vezes permite a C-31 escolher um ataque diferente para cada casulo e disparar cada casulo contra alvos distintos (graças ao Rastreamento Ampliado e ao Ataque Adicional).

Canhão Automático Acionado por Corrente: Ataque Muito Perfurante 15d (Precisão +6, +30%; Divisor de Armadura 2, +50%; Recuo Adicional +3, -30%; Alcance Ampliado, x20, +40%; Fogo Contínuo, CdT 15, +100%) [261].

Canhão de Plasma: Ataque por Queimadura 6d (Cone, 4 metros, +90%; Cíclico, 1 segundo, 5 ciclos, +400%) [177] ([36] como ataque alternativo).

Robô Centauroide

247 pontos

Este modelo representa as características únicas da forma padrão do C-31: um robô de quatro pernas com dois manipuladores.

Modificadores de Atributo: ST +18 (Tamanho, -10%) [162]; DX +3 [60].

Modificadores de Características Secundárias: MT +1.

Vantagens: Deslocamento Ampliado 1 (Velocidade no Solo 16) [20]; Pernas Adicionais (Quatro Pernas) [5].

Robô Hexapodal

162 pontos

Este modelo contém características únicos à forma alternativa do C-31: um robô de seis pernas com Manuseadores Precários e camuflagem exterior visual.

Modificadores de Atributo: ST +18 (Manuseadores Precários, -40%) [108]; DX +3 (Manuseadores Precários, -40%) [36].

Vantagens: Camaleão 3 (Estendida, Radar a Laser, +20%) [18]; Deslocamento Ampliado 1,5 (Velocidade no Solo 24) [30]; Pernas Adicionais (Seis Pernas) [10].

Desvantagens: Horizontal [-10]; Manuseadores Precários [-30].

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome C31R07 "C-31") Jogador ______ Total de Pontos 1.665

Altura 2,37 Peso 1,21 T Mod. de Tamanho 0 Idade 3 Pontos p/ Gastar ______

Aparência Robô centauroide reluzente, repleto de armamentos e sensores

Atributo	Valor	Custo	Atributo	Valor	Atual	Custo
ST	28	[0]	PV	42		[28]
DX	15	[40]	Vont	16		[0]
IQ	16	[120]	Per	18		[10]
HT	15	[50]	PF	NA		[0]

BASE DE CARGA (ST x ST)/10 78,5 DANO GdP 3d-1 GeB 5d+1

VEL. BÁSICA 8,00 [10] DESL. BÁSICO 8 [0]

BASE DE CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	157	DB x 1	8	Esquiva	12
Leve (1) = 2xBC	314	DB x 0,8	6	Esquiva -1	11
Média (2) = 3xBC	471	DB x 0,6	4	Esquiva -2	10
Pesada (3) = 6xBC	942	DB x 0,4	3	Esquiva -3	9
Mto Pesada (4) = 10xBC	1570	DB x 0,2	1	Esquiva -4	8

VANTAGENS E QUALIDADES

Ataque Adicional 1	[25]
Carga Útil 14 (Exposta, -50%)	[7]
Carga Útil 5	[5]
Cascos	[3]
Casulos de Arma (veja pág. 308)	[594]
Detectar (Emissões Eletromagnéticas; Detecção de Sinais, +0%)	[20]
Fé Verdadeira	[15]
Forma Alternativa (Robô centauróide, veja pág. 308)	[15]
Garras Pontudas	[8]
IA (não reprogramável)	[42]
Lacrado	[15]
Máquinas	[25]
Não respira	[20]
Obscurecer 5 (Radar; Efeito de Área 6, +300%; Defensivo, 50%; Estendido, Para-Radar, +20%)	[47]
Para-Radar (Arco Estendido, 360°, +125%; Penetrante, +50%; Mira, +20%)	[118]
Para-Radar Protegido	[5]
Rádio (Ondas Curtas, +50%, Vídeo, +40%)	[19]
Rastreamento Ampliado 1	[5]
Reflexos em Combate	[15]
Resistência a Dano 53 (Sem Armadura, -40%, Enrijecido 1, +20%)	[212]
Resistência à Pressão 2	[10]
Robô Centauróide (veja pág. 308)	[247]
Visão Hiperespectral	[25]
Visão Protegida	[5]

Línguas	Falada	Escrita
Grego Koiné (nativo)		[6]
Idioma das Máquinas (nativo)		[0]
Inglês (com sotaque)		[4]
Tibetano (nativo)		[6]

RD 53

NT: 9 [5]

Familiaridades Culturais

- Hegemonia [0]
- Linha-base [1]

APARAR 11* (Briga)

BLOQUEIO —

Modificadores de Reação

Aparência ______

Status -2 para Ingênuo, maior parte do tempo

Reputação ______

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

Dieta Restrita (Fissionáveis)	[-30]
Doutrinas Religiosas	[-15]
Elétrico	[-20]
Entorpecido	[-20]
Fragilidade (Explosivos)	[-15]
Ingênuo	[-10]
Pacifismo (Não pode ferir inocentes)	[-10]
Pouca Empatia	[-20]
Riqueza (Falido)	[-25]
Veracidade 6	[-10]
Despretendido	[-1]
Incapaz de flutuar	[-1]
Mente aberta	[-1]
Procura novos sutras sempre que possível	[-1]
Sempre procura desafios	[-1]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo	
Armeiro/NT9 (Armas pesadas)	16	IQ+0	[2]
Ataque Inato (Feixe)	15	DX+0	[1]
Ataque Inato (Projétil)	15	DX+0	[1]
Briga	15	DX+0	[1]
Estratégia (Terra)	18†	IQ+2	[11]
Conserto de Equipamento Eletrônico/NT9 (Computadores)	18	IQ+2	[8]
Mecânica/NT9 (Robótica)	18	IQ+2	[8]
Meditação	14	Vont-2	[1]
Montaria	15	DX+0	[2]
Navegação/NT9 (Terra)	15	IQ-1	[1]
Observador Avançado/NT9	15	IQ-1	[1]
Operação de Computadores/NT9	16	IQ+0	[1]
Pára-Quedismo/NT9	15	DX	[1]
Perícia Abrangente (Ciência Militar)	15	IQ-1	[2]
Tática	20	IQ+4	[20]
Teologia (Budista)	15	IQ-1	[2]

+1 por Reflexos de Combate
† Pré-definido para tática

Dai Blackthorn

A carreira de Dai começou em Yrth, um mundo de fantasia medieval habitado por descendentes de um povo da era das Cruzadas, arrancado da Terra por uma fenda interdimensional. Ele não tem nenhuma lembrança do seu nascimento ou do início da sua infância; ele era um menino de rua. Aos sete anos, ele fora acolhido por um velho ladrão. Ele o ensinou a bater carteiras e a invadir as casas alheias usando as janelas. Dai aprendeu muito bem seu ofício. Infelizmente, a Guilda dos Ladrões não gostou dessa nova competição e, com Dai aos 15 anos, os membros da guilda incendiaram a casa de seu mentor e assassinaram com virotes de besta todos que tentavam escapar. Dai foi o único sobrevivente desse massacre.

Na ocasião, ele acreditava que havia conseguido escapar ao saltar do telhado do edifício em chamas para o telhado do prédio vizinho, movido pelo terror. Mais tarde, ele percebeu que aquele salto era algo impossível de ter sido feito. Algo havia acontecido naquela noite. Na verdade, o medo da morte havia despertado seu dom psíquico de teleporte e ele conseguiu se safar. Dai demorou um pouco para descobrir a verdade e adquirir o controle de suas habilidades, mas quando o fez, ele se tornou um exímio ladrão, vivendo com muito conforto e se deleitando com o falatório do mercado sobre “roubos impossíveis” que nenhuma fechadura e nenhum mago eram capazes de deter.

Mais tarde em sua vida, Dai cruzou o caminho, e alguns golpes de espada, de um inimigo formidável... um salta-dimensões criminoso, que utilizava tecnologia roubada para saquear os tesouros de Yrth. A situação se complicou ainda mais com a chegada de uma equipe da DIATE no encalço do salta-dimensões. Quando a poeira assentou, dois dos agentes deviam suas vidas ao ladrãozinho... Mas ele sabia demais. Eles não podiam simplesmente deixá-lo partir.

Por isso, eles o recrutaram. Afinal de contas, não é fácil encontrar um bom teleportador. Quanto a Dai, ele estava pronto para novos desafios...

RESUMO DE PONTOS

Atributos/Características Secundárias	[158]
Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/ Familiaridade Cultural	[100]
Desvantagens/Peculiaridades	[-55]
Perícias/Técnicas	[47]
Outros	[ ]

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome Dai Blackthorn Jogador ______ Total de Pontos 250

Altura 1,70 Peso 52 kg Mod. de Tamanho 0 Idade 32 Pontos p/ Gastar ______

Aparência Feições comuns com um rosto sincero

					ATUAL	
ST	8	[-20]	PV	10		[4]
DX	15	[100]	Vont	12		[0]
IQ	12	[40]	Per	15		[15]
HT	12	[20]	PF	10		[-6]

Línguas	Falada	Escrita	
Anglo (nativo)			[0]
Inglês (com sotaque)			[4]
			[ ]
			[ ]
			[ ]

RD 53

NT: 9 [0]

Familiaridades Culturais
- Linha-base [1]
- Yrth [0]
- [ ]

BASE DE CARGA (ST x ST)/10 13 DANO GdP 1d-3 GeB 1d-2

VEL. BÁSICA 7 [5] DESL. BÁSICO 7 [0]

BASE DE CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	13	DB x 1	7	Esquiva	10
Leve (1) = 2xBC	26	DB x 0,8	5	Esquiva -1	9
Média (2) = 3xBC	39	DB x 0,6	4	Esquiva -2	8
Pesada (3) = 6xBC	78	DB x 0,4	2	Esquiva -3	7
Mto Pesada (4) = 10xBC	130	DB x 0,2	1	Esquiva -4	6

APARAR 10

BLOQUEIO —

Modificadores de Reação

Aparência ______

Status ______

Reputação +2/-2 para pessoas ingênuas/maduras +2 em situações perigosas, se o senso de deve for conhecido

VANTAGENS E QUALIDADES

Dobra (Teleporte Psíquico, -10%; Limite de Alcance: 10 metros, -50%)	[40]
Equilíbrio Perfeito	[15]
Flexibilidade	[5]
Noção do Perigo	[14]
Poderes Legais	[15]
Rosto Sincero	[1]
Senso de Direção	[5]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

Adora lugares altos	[-1]
Dever (a DIATE; 15 ou menos Extremamente Perigoso)	[-20]
Excesso de Confiança (12)	[-5]
Riqueza (Pobre)	[-15]
Senso de Dever (ao seu esquadrão)	[-5]
Sono Leve	[-5]
Exibido	[-1]
Não consome drogas ou álcool	[-1]
Não gosta de águas profundas	[-1]
Sensível sobre sua altura	[-1]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo	
Acrobacia	15*	DX+0	[2]
Arma de Arremesso (Faca)	17	DX+2	[4]
Armas de Fogo/NT8 (Pistola)	15	DX+0	[1]
Arrombamento/NT8	15	IQ+3	[12]
Escalada	18*‡	DX+3	[1]
Espadas Curtas	15	DX+0	[2]
Faca	17	DX+2	[4]
Fuga	16‡	DX+1	[1]
Furtividade	16	DX+1	[4]
Lábia	12	IQ+0	[2]
Manha	12	IQ+0	[2]
Observação	15	Per+0	[2]
Ocultamento	12	IQ+0	[2]
Percepção do Corpo	16†	DX+1	[1]
Punga	15	DX+0	[4]
Sacar Rápido (Faca)	15	DX+0	[1]
Sobrevivência Urbana	14	Per-1	[1]
Surrupiar	14	DX-1	[1]

* +1 por Equilíbrio Perfeito
† +3 por Senso de Direção
‡ +3 por Flexibilidade

Alto-Coronel Louis d'Antares

Quando os exércitos dos comandantes de Han conquistaram a Europa um século atrás, a corte da França (e as outras cortes menos importantes da Cristandade) se mudou para novos mundos: Marte, Vênus e as Américas. O Rei Luís XXV governa da Alta-Paris, nas encostas do Grande Canal Marciano; seus primos e parentes dominam as outras províncias espalhadas pelos três mundos. A união deste extenso Reino é mantida pela Ordem Jansenista, fundada pelos discípulos de Cornelius Jansen, o Bispo de Ypres, que descobriu "os métodos da Graça Necessária" - cura psíquica e psicocinese - divulgadas postumamente em 1638. A Ordem ajuda a inspirar e desenvolver invenções, do carro a vapor, passando pelo comunicador da onda cristal, até o Propulsor Pascal que impulsiona fragatas espaciais entre os três planetas. Ela também treina os guardas reais — os únicos com permissão para empunhar a mortal espada de energia — nas disciplinas da Graça Necessária, ao mesmo tempo em que tenta (com algum êxito ocasional) instilar-lhes a moralidade e respeito pela integridade.

O Alto-Coronel Louis d'Antares da Guarda Marciana da Sua Majestade, um dos oficiais bem sucedidos da Coroa, durante uma patrulha nas Montanhas de Tharsis, descobriu um conluio de mercadores de escravos protegido por um poderoso conde. Ao se aprofundar nas investigações, ele descobriu que o conde era um joguete nas mãos de uma figura misteriosa de vasto poder, conhecida apenas como a Voz do Fantasma, que tinha planos sombrios de conquista.

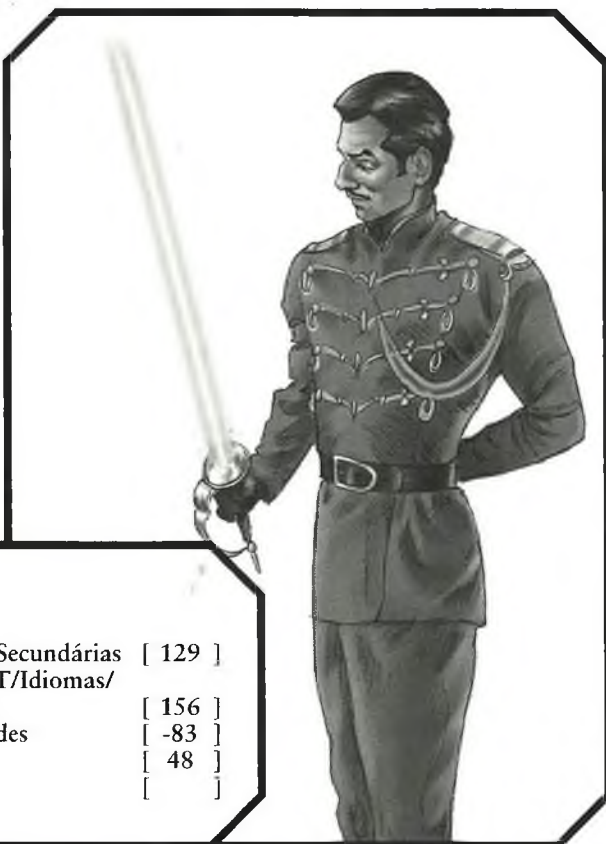
Com alguns homens escolhidos, d'Antares rastreou a Voz até um reduto secreto no Deserto de Gobi, no coração dos domínios de Han. Eles conseguiram se infiltrar na fortaleza, mas uma vez lá dentro, foram descobertos e Louis foi separado de seus homens após um breve combate.

Após algum tempo, Louis ouviu uma voz familiar chamar seu nome. Sua atenção foi atraída para uma sacada onde ele testemunhou uma cena incrível. Três dos seus homens tinham acabado de saudar... o próprio Louis? O "outro" Louis, usando o uniforme de um guarda inimigo, olhou para eles com um óbvio ar de surpresa, mas não fez nenhum movimento hostil... Contudo, um dos guardas deu alguns passos, posicionando-se atrás dele, riu e cravou sua espada de energia nas costas desse outro "ele". E o que os guardas disseram para sua cópia moribunda, enquanto Louis observava estupefato, deixou seu sangue gelado de espanto a princípio e, logo em seguida, fervendo de ódio.

Louis subiu até a sacada para enfrentar os três traidores. Eles olharam boquiabertos para o homem que achavam ter acabado de assassinar e, então, provaram ser verdadeiramente covardes ao se lançarem em um combate de três contra um. Louis descobriu toda a verdade, talvez por causa da arrogância dos traídos no início do combate e também por suas provocações antes de morrerem. Ele havia sido descartado pelo próprio Rei; as intrigas da corte, combinadas com o poder oferecido pela Voz misteriosa, haviam destruído a França que ele conhecia. Para a nova ordem, um homem honrado era uma ameaça que devia ser esmagada.

Nada disso explicava sua cópia assassinada! Louis, desesperado, vestiu o uniforme do outro Louis e partiu para se vingar dos inimigos da França, mesmo que isso custasse sua vida. Era evidente que havia uma terceira força atacando a cidadela e Louis causou muitos estragos em meio à confusão... Mas, sendo só um homem contra uma fortaleza, ele acabou tombando.

Ele acordou numa cama de hospital, sob os cuidados de médicos que o chamavam de "Louis"... Mas todo o resto era por demais esquisito. Mais tarde, muitas coisas ficaram claras. Graças ao destino ou a uma estranha coincidência, Louis tinha um duplo entre os guardas do transuniverso conhecidos como os "PI". Eles haviam saqueado a cidadela da Voz e, então, o trouxeram de volta para sua base, pensando que se tratava de seu companheiro. Louis era uma fonte de informações voluntária sobre seu mundo e a Voz... Mas também jamais poderia retornar ao seu antigo lar, pois sabia demais.

No entanto, Louis deixou bem claro que não desejava retornar ao seu mundo de origem, chamado de "Cyrano, por seus salvadores. A traição do seu Rei o havia liberado dos seus juramentos. Louis não representava ameaça ao Segredo... Ele estava totalmente convencido de que o contato com outros mundos era, por enquanto, a pior coisa que poderia acontecer ao que restava da sua própria nação. Em vez disso, ele implorou permissão para colocar seus consideráveis talentos à disposição da DIATE. Algum dia, mais sábio e com fortes aliados, ele talvez seja capaz de libertar sua amada França. Por enquanto, com um sorriso delicado e um olhar inflexível, ele luta contra o mal transtemporal onde quer que ele apareça.

RESUMO DE PONTOS

Atributos/Características Secundárias	[129]
Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/ Familiaridade Cultural	[156]
Desvantagens/Peculiaridades	[-83]
Perícias/Técnicas	[48]
Outros	[ ]

Nome *Louis d'Antares* Jogador ______ Total de Pontos *250*

Altura *1,82* Peso *65 kg* Mod. de Tamanho *0* Idade *29* Pontos p/ Gastar ______

Aparência *Belo, irresistível e muito bem vestido*

PLANILHA DE PERSONAGEM

					ATUAL	
ST	10	[0]	**PV**	12		[4]
DX	14	[80]	**Vont**	12		[5]
IQ	11	[20]	**Per**	11		[0]
HT	12	[20]	**PF**	12		[0]

Línguas	Falada	Escrita	
Francês (nativo)			[0]
Inglês (com sotaque)			[4]
Latim (com sotaque)			[4]
			[ ]
			[ ]

RD *0*

NT: *(5+4)* [5]

Familiaridades Culturais

França Outro Mundo [0]

Linha-base [1]

[ ]

BASE DE CARGA (ST x ST)/10 *20* DANO GdP *1d-2* GeB *1d*

VEL. BÁSICA *6,5* [0] DESL. BÁSICO *6* [0]

BASE DE CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	20	DB x 1	6	Esquiva	10
Leve (1) = 2xBC	40	DB x 0,8	4	Esquiva -1	9
Média (2) = 3xBC	60	DB x 0,6	3	Esquiva -2	8
Pesada (3) = 6xBC	120	DB x 0,4	2	Esquiva -3	7
Mto Pesada (4) = 10xBC	200	DB x 0,2	1	Esquiva -4	6

APARAR

12 (espada de energia)*

BLOQUEIO

—

Modificadores de Reação

Aparência *+2/+4 com homens/mulheres (Elegante)*

Status *+2 sempre pelo Carisma! +1 quando vestido (Por Dentro da Moda), +2 com golpistas, políticos, etc. (Agente Cativante), +2/-2 com pessoas ingênuas/maduras (Excesso de Confiança)*

VANTAGENS E QUALIDADES

Aparência (Elegante)	[12]
Boa Forma	[5]
Carisma 2	[10]
Controle de Metabolismo 1	[5]
Noção do Perigo	[15]
Poderes Legais	[15]
Por Dentro da Moda	[5]
Reflexos de Combate	[10]
Talento (Agente Cativante) 2	[30]
Talento para PC 1	[5]
Telecinese 2 (PC, -10%)	[9]
Tolerância ao Álcool	[1]
Venturoso	[15]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

Código de Honra (Cavalheiros	[-10]
Dever (a DIATE; 15 ou menos, Extremamente Perigoso)	[-20]
Excesso de Confiança (9)	[-7]
Fobia (Elurofobia) (6)	[-10]
Gregário	[-10]
Insone (Suave)	[-10]
Jogatina Compulsiva	[-5]
Sono Complementar 3	[-6]
Acredita devotamente na Monarquia	[-1]
Não é cortês com psíquicos	[-1]
Se veste de maneira chamativa (-1 para Disfarce e Perseguição, +1em tentativas de identificá-lo ou segui-lo	[-1]
Sempre bebe o melhor vinho disponível	[-1]
Veste seu antigo uniforme da guarda ou uma réplica sempre que isso não lhe traz problemas	[-1]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo	
Acrobacia	12	DX-2	[1]
Armas de Feixe/NT(5+4) (Pistola)	14	DX+0	[1]
Armas de Fogo/NT(5+4) (Pistola)	14	DX+0	[1]
Assuntos Atuais (Alta Cultura)	12	IQ+1	[2]
Assuntos Atuais (Pessoas)	11	IQ+0	[1]
Auto-Hipnose	10	Vont-2	[1]
Cavalgar (Hadroussauro)	13	DX-1	[1]
Connoisseur (Moda)	11	IQ+0	[2]
Connoisseur (Vinho)	12	IQ+1	[4]
Dança	13	DX-1	[1]
Espada de Energia	17	DX+3	[12]
Instrumento Musical (Harpa Psíquica)	9	IQ-2	[1]
Jogos de Azar	10	IQ-1	[1]
Liderança	15‡*	IQ+4	[2]
Perícias de Passatempo (Orquídeas Marcianas)	11	IQ+0	[1]
Rapieira	14	DX+0	[2]
Sacar Rápido (Espada de Energia)	16*	DX+2	[2]
Sex Appeal	17†§	HT+5	[1]
Sobrevivência (Deserto)	11	Per+0	[2]
Tática	10	IQ	
Trato Social (Alta Sociedade)	15†	IQ+4	[4]
Técnicas			
Finta (Espada de Energia)	19		[3]

** +1 por Reflexos de Combate*
† +2 por Agente Cativante
‡ +2 por Carisma
§ +4 por Elegante

Professor William Headley

O Dr. William Headley era um proeminente parapsicólogo da Universidade de Columbia. Ele lutava para separar os mitos e a erudição do homem primitivo da natureza dos fatos racionais expostos pela experimentação moderna. Mas, em 1933, ele descobriu que seus amados fatos científicos sugeriam a existência de seres de eras primordiais e estrelas profanas, seres que existiam para devastar e assassinar, não apenas a humanidade, como também a própria Terra. Ele se dedicou a uma guerra ininterrupta contra esses horrores, essas "Coisas Que O Homem Não Deveria Saber que Existem". Lentamente, ele acumulou conhecimento dos lugares afastados do mundo, de Spitsbergen, passando pelo Congo Belga até as ruas miseráveis de Red Hook do Brooklyn. Ele obteve tomos encadernados com couro misterioso e escritos com caracteres inumanos. Aos poucos, ele foi decifrando os segredos dos sonhos e das feitiçarias. Ele se tornou perito em muitas das artes mágicas convencionais, da adivinhação do Tarô até o uso da bola de cristal e colecionou artefatos de natureza impalpável e aterrorizante.

O ritmo lento de seu aprendizado do conhecimento sombrio permitiu que ele derrotasse os servos enviados pelas "Coisas", aqui e ali, culminando na elucidação de algumas outras ocorrências sobrenaturais desagradáveis. Sua reputação na resolução de crimes misteriosos com sua "notável perspicácia em psicologia anormal" aumentou consideravelmente. O Departamento de Polícia de Nova York chegou a depender de sua assistência com "as coisas bizarras" e o FBI o convocou algumas vezes para ajudá-los - extraoficialmente, é claro. De tempos em tempos os crimes investigados se encaixavam num padrão que Headley havia começado a associar com um culto alemão desprezível, ligado à SS nazista, que idolatrava os Antigos. Com a participação eventual do agente do FBI "de folga", um ou dois estudantes e alguns colegas profissionais dignos de confiança, Headley montou uma equipe de investigadores que não mediu esforços para agir, expondo o culto e atrapalhando suas atividades sempre que possível. Em 1941, ele se uniu à OSE (Organização de Serviços Estratégicos), trabalhando para impedir que Hitler - e as Entidades Cósmicas que seus lacaios serviam - conquistassem o mundo.

Depois do Dia da Vitória na Europa, Headley conseguiu obter boa parte da biblioteca da SS do coração do seu culto em Wewelsburg. Esses livros revelaram a existência de uma Terra paralela, controlada e depois abandonada pelos Antigos, deixando para trás pistas vitais sobre sua natureza e fraquezas. Usando as mágicas desses grimórios, Headley abriu um portal para essa Terra devastada e o atravessou para investigar os rastros dos seus odiados inimigos. Para seu espanto, ele descobriu uma equipe de exploradores de outra Terra (uma que eles chamavam de "Linha-Base") tentando determinar o que havia destruído esse planeta (que eles chamavam de "Taft-7"). Eles ficaram igualmente surpresos ao vê-lo, mas desprezaram seus avisos sobre as cidades dos Antigos e do perigo que ainda existia por causa dos seus serviçais abandonados.

Quando as Coisas atacaram naquela noite, a maioria dos exploradores morreu de maneira horrível e dois sobreviventes fugiram de volta para seu próprio mundo completamente enlouquecidos. Somente Headley percebeu que a fuga deles abrira um acesso desta realidade odiada até seu próprio mundo para as Coisas que haviam ficado presas nessa Terra infernal.

Ele decidiu seguir os exploradores e avisar seus companheiros de que um terror inconcebível os atacaria em breve. Mais uma vez, ele construiu um portal para atravessar os mundos, torcendo para que todos acreditassem no seu aviso e agissem antes que a "Linha-Base" tivesse o mesmo destino de Taft-7.

RESUMO DE PONTOS

Atributos/Características Secundárias	[124]
Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/ Familiaridade Cultural	[82]
Desvantagens/Peculiaridades	[-90]
Perícias/Técnicas	[48]
Outros	[36]

GURPS

Nome *Prof. William Headley* **Jogador** ________ **Total de Pontos** *200*

Altura *1,76* **Peso** *74 kg* **Mod. de Tamanho** *0* **Idade** *43* **Pontos p/ Gastar** ____

Aparência *Acadêmica e sempre de óculos, portando uma bengala mágica*

PLANILHA DE PERSONAGEM

Atributo	Valor	Custo	Atributo	Valor	Atual	Custo
ST	9	[-10]	PV	9		[0]
DX	10	[0]	Vont	17		[5]
IQ	16	[120]	Per	15		[-5]
HT	11	[10]	PF	14		[9]

Línguas	Falada	Escrita
Alemão (com sotaque)		[2*]
Árabe (com sotaque)		[2*]
Egípcio Antigo (com sotaque)		[2*]
Inglês (nativo)		[0]
Latim (nativo)		[4*]

RD 0

NT: *7* [-5]

Familiaridades Culturais

Ocidental [0]

Linha-base [1]

[ ]

BASE DE CARGA (ST x ST)/10 *16* **DANO GdP** *1d-2* **GeB** *1d-1*

VEL. BÁSICA *5* [0] **DESL. BÁSICO** *5* [0]

BASE DE CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	16	DB x 1	5	Esquiva	8
Leve (1) = 2xBC	32	DB x 0,8	4	Esquiva -1	7
Média (2) = 3xBC	48	DB x 0,6	3	Esquiva -2	6
Pesada (3) = 6xBC	96	DB x 0,4	2	Esquiva -3	5
Mto Pesada (4) = 10xBC	160	DB x 0,2	1	Esquiva -4	4

APARAR —

BLOQUEIO —

Modificadores de Reação

Aparência ________

Status *+1 com pacientes, do passado ou presente (Curandeiro), -2 de pessoas que percebem que ele tem um Magnetismo Sobrenatural.*

-1 de reação contra alemães pretensiosos (Peculiaridade)

VANTAGENS E QUALIDADES

Aptidão Mágica 1 (Ritualística)	[15]
Equipamento Característico (Bastão mágico)	[1]
Facilidade Para Idiomas	[10]
Fleuma	[15]
Poderes Legais	[15]
Riqueza (Confortável)	[10]
Talento (Curandeiro) 1	[10]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

Complexo de Culpa	[-5]
Dever (a DIATE; 15 ou menos; Extremamente Perigoso)	[-20]
Disopia (Miope; Mitigador: Óculos, -60%)	[-10]
Fanatismo (Destruir Todas as Coisas que o Homem Não Deveria Conhecer, Extremista)	[-15]
Insone (Grave)	[-15]
Magnetismo Sobrenatural	[-15]
Pesadelos (12)	[-5]
Bibliófilo	[-1]
Fumante de Cachimbo (Vício em tabaco de 0 pontos)	[-1]
Joelho ruim	[-1]
Não confia em alemães (-1 de reação contra alemães pretensiosos)	[-1]
Toma decisões consultando o tarot (Compulsão)	[-1]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo	
Antropologia	14	IQ-2	[1]
Armas de Fogo/NT7 (Pistola)	12	DX+2	[4]
Biologia/NT7 (semelhante à terra, bioquímica)	14	IQ-2	[1]
Conhecimento Oculto (Coisas que o Homem Não Deveria Conhecer)	15	IQ-1	[1]
Criminologia/NT7	16	IQ+0	[2]
Desenho de Símbolos (Runas herméticas)	14	IQ-2	[1]
Detecção de Mentiras	14	Per-1	[2]
Diagnose/NT7	15†	IQ-1	[1]
Escrita	15	IQ-1	[1]
Exorcismo	15	Vont-2	[1]
Farmácia/NT7 (Sintética)	15†	IQ-1	[1]
Força Mental	17	Vont+0	[1]
Hipnotismo	14	IQ-2	[1]
Literatura	14	IQ-2	[1]
Magia Ritual (Hermética)	17§	IQ+1	[8]
Medicina/NT7	15†	IQ-1	[1]
Ocultismo	17	IQ+1	[4]
Oratória	15†	IQ-1	[1]
Pedagogia	15	IQ-1	[1]
Perícia Abrengente (Psiquismo)	14	IQ-2	[1]
Perícia Forense/NT7	14	IQ-2	[1]
Pesquisa/NT7	17	IQ+1	[4]
Primeiros Socorros	15†‡	IQ-1	[0]
Psicologia	15†	IQ-1	[1]
Savoir-Faire (Polícia)	16	IQ+0	[1]
Sonhos	17	Vont+0	[4]
Taumatologia	14§	IQ-2	[1]
Teologia (Satanismo)	14	IQ-2	[1]
Trilhas Ritualísticas			
Trilha da Comunicação e Empatia	16§	IQ+0	[4]
Trilha da Necromancia	14§	IQ-2	[1]
Trilha do Portal	17§	IQ+1	[8]
Mágicas Ritualísticas			
Expulsar	9§		[6]
Convocação Planar	11§		[5]
Percepção de Emoção	16§		[2]
Percepção de Espíritos	14§		[2]
Percepção de Veracidade	15§		[2]
Viagem Planar	11§		[6]

* custo modificado por Facilidade Para Idiomas

† +1 por Curandeiro

‡ +2 pré-definido para Medicina

§ +1 por Aptidão Mágica

Iotha

No mundo onde Iotha nasceu, as florestas eram vastas e antigas e seu povo, os elfos, vivam em seu interior. Por serem elfos, eles sabiam que existiam portais entre os mundos e lhe ensinaram como reconhecer esses portais e suas funções. Embora nunca tenha aprendido a abrir as portas da sombra e do deslocamento, ela aprendeu a identificar os portais e os rastros deixados por outros seres. Então, no seu 400° aniversário, ela juntou um genuíno arco de teixo, uma lira e alguns pertences secretos e partiu para sua Época de Peregrinação.

Durantes as primeiras décadas, ela encontrou apenas portas e estradas para outros mundos, muito parecidos com o dela, com seus próprios elfos, orcs, anões e gigantes. Ela saudava os elfos, caçava os orcs, barganhava com os anões e matava os gigantes. Entretanto, à medida que viajava cada vez mais longe, ela encontrava mais mundos habitados por homens, sobre os quais ela ouvira histórias, mas nunca tinha visto. Eles eram tão fascinantes quanto as canções que sua mãe cantava para ela quando criança, cada um deles era um herói lendário aos seus olhos ansiosos. Embora fosse tida como uma criatura sem graça entre os elfos, os homens pareciam se deleitar com ela tanto quanto ela se deleitava com eles e, algumas vezes, ela interrompia suas viagens para se divertir com um deles durante o tradicional período de "um ano e um dia".

Até mesmo entre seu próprio povo, Iotha era considerada uma exímia arqueira. Nos mundos dos homens ela era incomparável no tiro ao alvo, nas caçadas ou nas batalhas; ela construía uma reputação em qualquer mundo em que ficasse por algum tempo. Lendas e uma religião ou duas, surgiam ao redor da alta donzela que parecia nunca envelhecer e cujas flechas nunca erravam seus alvos. Mas Iotha sempre ia embora, dedicando a cada mundo um verso da canção que, um dia, iria cantar para seu próprio povo.

RESUMO DE PONTOS

Atributos/Características Secundárias	[115]
Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/ Familiaridade Cultural	[140]
Desvantagens/Peculiaridades	[-49]
Perícias/Técnicas	[119]
Outros	[ ]

Ela foi morar em um mundo de concreto, vidro e aço, numa cidade dividida por uma grande muralha. De um lado havia a liberdade, a música e a paixão. Do outro, existia apenas uma nuvem cinzenta que desbotava a liberdade, deixava a música dissonante e dissimulava paixões. Ela percebeu que os caçadores e guerreiros desse mundo haviam trocado seus arcos por mecanismos de funcionalidade misteriosa, mas que mesmo assim, eram belos e mortais quando compreendidos. Assim ela descobriu o rifle, a mira laser e os métodos de caça na Cidade da Muralha. Ela caçou os homens cinzentos do outro lado e conquistou a reputação de uma assassina mortal nesse novo mundo. O melhor franco-atirador do outro lado da muralha fez dela seu alvo particular e os dois rastrearam um ao outro pelas cidades, ao longo das fronteiras cercadas por arame farpado e dentro dos campos e das florestas geladas. Por fim, ela o matou na Floresta Negra e pegou sua arma como troféu, já que ela havia sido fabricada na Lua pelos homens cinzentos e era muito mais leve que seu arco.

Foi muito tempo depois, em um mundo de selvas abrasadoras e planícies fulgurantes, que Iotha encontrou seu destino. Há mais de uma década e meia, ela viajava por entre os clãs humanos, ajudando-os a derrotar terrores alados que caçavam e matavam suas crianças. A princípio, Iotha se defendia de maneira violenta... Mais tarde, ela os derrotava em batalhas campais... Até que conduziu sua contenda até seus ninhos fétidos e matou todos com suas flechas reluzentes.

E durante a festa de celebração, uma mulher com a mesma aparência de qualquer outra matriarca do clã puxou-a de lado e disse: "Foi um trabalho perfeito. Existem outros que precisam da sua ajuda agora. Você gostaria de saber mais"?

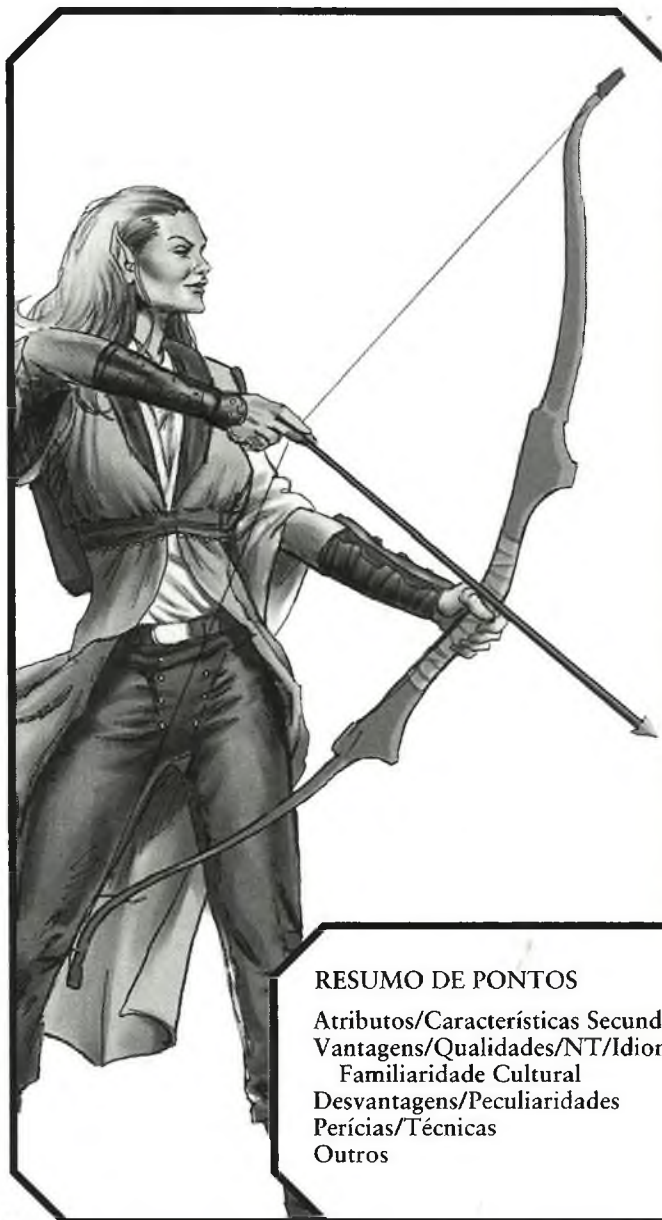
Elfo

70 pontos

Modificadores de Atributo: ST -1 [-10]; HT +1 [10].

Modificadores de Características Secundárias: Per + 1 [5].

Vantagens: Aparência (Atraente) [4]; Facilidade para Línguas [10]; Aptidão Mágica 0 [5]; Equilíbrio Perfeito [15]; Visão Telescópica 1 [5]; Idade Imutável [15]; Voz Melodiosa [10].

Perícias Aprendidas Racialmente: Connoisseur (Ambientes Naturais) (A) IQ-1 [1].

GURPS

Nome *Iotha* Jogador ______ Total de Pontos *325*

Altura *1,85* Peso *56 kg* Mod. de Tamanho *0* Idade *453* Pontos p/ Gastar ______

Aparência *Alta, esbelta e atraente, de cabelos loiros escuros e luzes esverdeadas*

PLANILHA DE PERSONAGEM

Atributo	Valor	Custo	Atributo	Valor	ATUAL	Custo
ST	9	[0]	PV	9		[0]
DX	13	[60]	Vont	12		[0]
IQ	12	[40]	Per	14		[5]
HT	11	[0]	PF	11		[0]

Línguas	Falada	Escrita	
Élfico (nativo)			[0]
Inglês (nativo)			[4*]
Russo (nativo)			[4*]
			[ ]
			[ ]

RD 0

NT: *8* [0]

Familiaridades Culturais
- Élfica [0]
- Linha-base [1]
- [ ]

BASE DE CARGA (ST x ST)/10 *16* DANO GdP *1d-2* GeB *1d-1*

VEL. BÁSICA *6* [0] DESL. BÁSICO *8* [10]

BASE DE CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	16	DB x 1	8	Esquiva	9
Leve (1) = 2xBC	32	DB x 0,8	6	Esquiva -1	8
Média (2) = 3xBC	48	DB x 0,6	4	Esquiva -2	7
Pesada (3) = 6xBC	96	DB x 0,4	3	Esquiva -3	6
Mto Pesada (4) = 10xBC	160	DB x 0,2	1	Esquiva -4	5

APARAR —

BLOQUEIO —

Modificadores de Reação

Aparência *+1 por aparência Atraente*

Status *+2 com aqueles que podem ouvir a sua voz (Voz Melodiosa), +1 com exploradores e amantes da natureza (Explorador)*

VANTAGENS E QUALIDADES

Detectar (Fenômenos Extradimensionais)	[10]
Elfo	[70]
Mestre de Armas (Arco)	[20]
Poderes Legais	[15]
Talento (Explorador) 1	[10]
Visão Aguçada 3	[6]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

Características Sobrenaturais (Cabelo fica verde escuro na luz do sol forte)	[-5]
Dever (a DIATE; 15 ou menos Extremamente Perigoso)	[-20]
Inveja	[-10]
Voto (Sempre mantém a palavra)	[-10]
Intolerante com Orcs e Anões	[-1]
Não gosta de espinheiros	[-1]
Não gosta de ferro	[-1]
Praticante da etiqueta feérica (Código de Honra menor)	[-1]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo	
Arco	21	DX+8	[32]
Armas de Fogo/NT8 (Rifle)	16	DX+3	[8]
Arqueiro Zen	12	IQ+0	[8]
Arremesso	13	DX+0	[2]
Besta	13	DX+0	[1]
Caminhada	13	HT+2	[8]
Camuflagem	15	IQ+3	[4]
Canto	13‡	HT+2	[1]
Cavalgar (Cavalo)	13	DX+0	[2]
Corrida	14	HT+3	[12]
Escalada	13§	DX+0	[1]
Furtividade	15	DX+2	[8]
Instrumentos Musicais (Lira)	13	IQ+1	[8]
Meditação	12	Vont+0	[4]
Naturalista	14†	IQ+2	[8]
Perseguição	11	IQ-1	[1]
Poesia	11	IQ-1	[1]
Rastreamento	14†	Per+0	[1]
Sacar Rápido (Flecha)	16	DX+3	[8]
Sobrevivência (Florestas)	14†	Per+0	[1]

* Custo rduzido por Facilidade Para Idiomas (veja o modelo Elfo)

† Inclui +1 por Explorador

‡ Inclui +2 por Voz Melodiosa (veja o modelo Elfo)

§ Inclui +1 por Equilíbrio Perfeito (veja o modelo Elfo)

Sora

Manilha existe em muitos mundos. Em alguns mundos, seus Mestres falam japonês; em outros, falam russo; e em outros falam espanhol ou inglês. Mas em cada Manilha, os verdadeiros chefões se escondem nas áridas sombras tropicais. Eles são as Tríades, redes entrelaçadas de gangues criminosas com um dedo em todas as atividades ilícitas, desde os tradicionais assassinatos e sequestros até o tráfico de órgãos e a holopirataria de alta tecnologia.

Em uma dessas Manilhas, as Tríades locais precisavam de um poderoso sistema de computadores para usá-lo como um refúgio ilegal de dados - e um lugar relativamente inocente para guardá-lo. Eles escolheram um circo local e instalaram seu computador para, aparentemente, transmitir projeções holográficas. Qualquer um que fizesse muitas perguntas... Bem, os curiosos simplesmente desapareciam em meio às sombras tropicais.

Dois dos desaparecidos eram os principais acrobatas do circo, a equipe marido e mulher que consolidava a trupe da Família Esclamado. Seus corpos apareceram no depósito de lixo da cidade, servindo de jantar para os ratos e as gaivotas. Sora, a filha do casal - e uma estrela em ascensão do espetáculo - também havia sumido... Ela passou a se esconder no labirinto urbano de Manilha, evitando todos os olhares e vivendo de pequenos roubos e trapaças. De alguma forma — assunto que ela evita - ela chamou a atenção do lendário Guro Dan Inosanto, Mestre das mortais artes marciais filipinas: escrima e kali. Ele havia percebido o potencial da jovem e a acolheu como aluna e pupila. Ele a manteve longe da vista das Tríades e lhe ensinou a combinar seu ódio, sua prontidão e suas habilidades acrobáticas dentro de um sistema fluido de vida e morte.

No entanto, Sora não podia ficar sob as asas do seu Mestre para sempre. Ela queria localizar os chefões da Tríade que haviam assassinado seus pais e pagar na mesma moeda. Neste meio tempo, ela trabalhou para outras gangues, os conglomerados de empresas conhecidos como zaibatsu, o movimento secreto de resistência ou quem mais pudesse pagar seus crescentes honorários. Embora não fosse nenhum gênio da computação, ela também conseguiu ser bem-sucedida em um número surpreendente de invasões ilegais através da "engenharia social", da coleta de informações jogadas no lixo e do bom e velho arrombamento. Como uma vigilante caçadora da Tríade, ela lentamente conquistou a confiança dos pequenos lojistas e das igrejas de Manilha. E como uma agente corporativa, fez muitos contatos entre os ricos e poderosos.

Uma pista a conduziu até uma operação suspeitosamente lucrativa num armazém localizado no bairro Quiapo. Sora montou um esquema de vigilância, rastreando rigorosamente quem entrava e quem saía, descobrindo que algumas pessoas entravam no armazém e não saiam de lá durante dias, ou até mesmo semanas! Mas alguns dos alvos eram os próprios reis do crime da Tríade!

Mas, obviamente, aquilo era a fachada de uma operação de contrabando muito sigilosa. Era a hora de uma ação direta. Ela invadiu o local, matou mais de uma dúzia de cretinos e três bandidos muito importantes e então foi atingida pelas costas por um dardo. Ainda consciente, Sora foi colocada dentro de uma máquina que parecia ser um ônibus quando vista por dentro... E, em seguida, ela foi retirada da máquina, aparentemente não sendo deslocada para lugar algum. Depois, ela foi jogada em uma cela rústica e suja. A maioria das pessoas não teria como escapar, mas não a filha dos Esclamados, não a aluna de Inosanto. Ela fugiu do armazém... Mas se deu conta de que estava em outra Manilha, onde tudo era igual, porém diferente... Nessa "realidade", a América tinha vencido a Guerra do Pacífico! Mas até mesmo lá as Tríades eram absolutas.

Sora arrumou um lugar para si no submundo dessa estranha Manilha e recomeçou sua vigilância. Ela logo percebeu que as Tríades do seu mundo e a desse mundo estavam cooperando entre si e que o armazém era o portal. Pois bem... Se esse era o plano dos chefões, ela acabaria com ele. E com eles.

Para entrar no armazém, tudo que Sora precisou fazer foi estrangular um dos membros iniciantes da Tríade. Logo ela já conhecia o lugar melhor do que seus donos. Sora descobriu que o "ônibus" onde tinha sido levada era um "transportador", uma nave para transitar entre os mundos e a única que as Tríades possuíam. Certa noite, ela quebrou o pescoço de um guarda, entrou no transportador, arrancou a proteção improvisada do botão vermelho de Pânico e o apertou.

Dez segundos mais tarde, em outro mundo, ela estava contando sua história num inglês rudimentar. Um mês depois disso, ela estava na primeira onda de ataque da equipe PI, que visitou seu mundo original para eliminar as Tríades "dali" para sempre.

E quando a operação se encerrou, a Infinidade tinha uma opção: podiam cortar relações com ela ou lhe oferecer um emprego. E Sora era boa demais para ser desperdiçada.

RESUMO DE PONTOS

Atributos/Características Secundárias	[215]
Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/ Familiaridade Cultural	[99]
Desvantagens/Peculiaridades	[-65]
Perícias/Técnicas	[86]
Outros	[ ]

GURPS

Nome Sora **Jogador** ______ **Total de Pontos** 335

Altura 1,58 **Peso** 58kg **Mod. de Tamanho** 0 **Idade** 23 **Pontos p/ Gastar** ______

Aparência Uma filipina atarracada e atlética

PLANILHA DE PERSONAGEM

					ATUAL	
ST	12	[20]	**PV**	12		[0]
DX	16	[120]	**Vont**	13		[0]
IQ	13	[60]	**Per**	12		[-5]
HT	11	[10]	**PF**	11		[0]

BASE DE CARGA (ST x ST)/10 29 **DANO GdP** 1d-1 **GeB** 1d+2

VEL. BÁSICA 7 [5] **DESL. BÁSICO** 8 [5]

BASE DE CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	29	DB x 1	8	Esquiva	11
Leve (1) = 2xBC	58	DB x 0,8	6	Esquiva -1	10
Média (2) = 3xBC	87	DB x 0,6	4	Esquiva -2	9
Pesada (3) = 6xBC	174	DB x 0,4	3	Esquiva -3	8
Mto Pesada (4) = 10xBC	290	DB x 0,2	1	Esquiva -4	7

Línguas	Falada	Escrita	
Chinês(rudimentar)			[2]
Inglês(rudimentar)			[2]
Japonês(com sotaque)			[4]
Tagalog(nativo)			[0]
			[ ]

RD 0

NT: 8 [0]

Familiaridades Culturais
- Leste Asiático [0]
- Linha-base [1]
- [ ]

APARAR 12* (Judô ou Caratê)

BLOQUEIO —

Modificadores de Reação

Aparência ______

Status -1 de qualquer um que perceba sua Fantasia

VANTAGENS E QUALIDADES

Boa Forma	[5]
Equilíbrio Perfeito	[15]
Poderes Legais	[15]
Queda de Gato	[10]
Reflexos em Combate	[15]
Treinado por um Mestre	[30]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

Código de Honra (Profissional)	[-5]
Dever (a DIATE; 15 ou menos; Extremamente Perigoso)	[-20]
Fantasia ("Minha mãe é um anjo no céu e está olhando por mim")	[-5]
Inimigos (Grupo grande: Tríades de Manila; Perseguidor; 6 ou menos)	[-15]
Pacifismo (Incapaz de Ferir Inocentes)	[-10]
Sono Leve	[-5]
Antipático	[-1]
Católica Romana Devota (+1 de reação ao clero católico, dízimo, frequenta a igreja regularmente)	[-1]
Cuidadoso	[-1]
Não gosta de lugares abertos	[-1]
Voto ("Nunca rejeitar um desafio de combate mano a mano")	[-1]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo	
Acrobacia	17†	DX+1	[4]
Adaga de Esgrima	16	DX+0	[2]
Armadilhas/NT8	12	IQ-1	[1]
Arrombamento/NT8	15	IQ+2	[8]
Arte do Arremesso	15	DX-1	[2]
Atuação	12	IQ-1	[1]
Caratê	16	DX+0	[4]
Conhecimento do Terreno (Manila)	14	IQ+1	[2]
Escalada	17†	DX+1	[2]
Espadas de Lâmina Larga	15	DX-1	[1]
Faca	16	DX+0	[1]
Fotografia/NT8	12	IQ-1	[1]
Furtividade	15	DX-1	[1]
Garrote	16	DX+0	[1]
Hacking de Computador/NT8	11	IQ-2	[2]
Judô	16	DX+0	[4]
Lábia	13	IQ+0	[2]
Manha	13	IQ-0	[2]
Maquiagem/NT8	13	IQ+0	[1]
Observação	11	Per-1	[1]
Ocultamento	12	IQ-1	[1]
Perseguição	13	IQ+0	[2]
Programação de Computadores/NT8	11	IQ-2	[1]
Punga	14	DX-2	[1]
Revistar	11	Per-1	[1]
Sacar Rápido (Arma de Arremesso Pequena)	17*	DX+1	[1]
Sacar Rápido (Faca)	17*	DX+1	[1]
Sacar Rápido (Tonfa)	17*	DX+1	[1]
Salto	16	DX+0	[1]
Sobrevivência Urbana	11	Per-1	[1]
Surrupiar	15	DX-1	[1]
Terçado	17	DX+1	[4]
Tonfa	15	DX-1	[1]
Técnicas			
Ataque com Duas Armas (Terçado)	15		[3]
Chave de Braço	17		[1]
Chute para Trás	13		[2]
Chute Rasteiro	15		[3]
Cotovelada	15		[1]
Desarmar (Terçado)	18		[2]
Joelhada	16		[1]
Mata-Leão	15		[2]
Subir por Corda	17†		[2]
Treino em Armas na Mão Inábil (Terçado)	16		[4]
Voadora	14		[3]
Subir	15†		[2]

* Inclui +1 por Reflexos em Combate
† Inclui +1 por Equilíbrio Perfeito

Barão Janos Telkozep

Nascido no Castelo húngaro Telkozep, no ano de 1571 - o ano da grande vitória em Lepanto - Janos Telkozep foi elevado ao baronato quando seu pai morreu lutando contra os turcos em 1589. Alguns anos depois, em um fulgurante banquete na véspera do dia de Reis, no Castelo Báthori, o jovem Barão retirou-se para os aposentos da bela e enviuvada Condessa Báthori. Ele ficou chocado (mas não muito surpreso, falando francamente) ao ver na manhã seguinte que ela o havia transformado em um vampiro. As conexões da família Telkozep o mantiveram a salvo posteriormente, quando o Rei da Hungria julgou a Condessa por assassinato e a aprisionou num castelo distante sem comida ou luz Janos aprendeu uma grande lição nesse dia. Ela havia permitido que seu apetite vampírico corrompesse seu discernimento. Naquele dia, Janos jurou jamais compartilhar deste destino.

Ao longo dos dois séculos seguintes, o Barão "morreu" várias vezes e assumiu o controle do Castelo como seu próprio herdeiro, continuando a se aliar aos reis e arcebispos, manipulando de maneira ainda mais graciosa os meandros bizantinos da política européia. Percebendo antes da maioria dos nobres que a onda do futuro iria se concentrar nos bancos e nas casas de comércio, em vez de acres de cevada ou generais turcos resgatados, o Barão aprendeu as novas complexidades dos ducados e marcos e das libras e rublos. No século XIX, ele enriqueceu durante seis ou sete guerras, três mudanças de dinastia e dois movimentos de caça aos vampiros. Durante esse último, ele costumava adquirir as propriedades dos condenados a preços de banana, sem o menor sentimento de culpa por lucrar com as mortes de vampiros mais tolos e imprudentes do que ele próprio. Aos poucos, ele começou a acumular inimigos vampíricos - a grande "*Pavane des Vampires*" em Paris o declarou proscrito e muitos outros tentaram traí-lo ou enfiar uma estaca em seu coração.

Ele estudou o conhecimento oculto, sempre em de novas armas contra seus pares e descobriu que sua antiga amante, a Condessa Báthori, de alguma forma havia escapado de sua prisão usando métodos ligados à feitiçaria. Ela havia se tornado uma Grã-Mestre da Cabala, uma sociedade secreta de monstros e arcanos, descendente do antigo Egito. Em sua posição de poder, ela ofereceu santuário ao Janos, que prontamente aceitou. Infelizmente, a vampira não havia aprendido muito em sua longa vida. Durante os desastres da década de 1940, sua imprudência quase destruiu a irmandade de vampiros da Cabala e a guerra fomentada por ela destruiu a amada Hungria de Telkozep. Em 1956, ele abandonou Báthori e a Cabala, dando início a 30 anos de guerras secretas em salas de guerra e áreas devastados por toda a Europa e América.

Embora seus poderes vampíricos o mantivessem vivo e sua fortuna o mantivesse escondido, a Cabala (e sua vingativa e ex-amante, a Condessa) chegou muito perto de destruí-lo. Telkozep podia vislumbrar o futuro inevitável; assim como os patéticos vampiros do século XVII, ele estava só e sem amigos, com o mundo como inimigo. Uma estaca na calada da noite ou a Derradeira Alvorada o aguardavam, a menos que conseguisse mudar as regras do jogo. Ele buscou aliados onde antes buscara riquezas e magias. Ele descobriu que a Cabala tinha seus próprios inimigos e um deles morava em outra Terra, onde a influência da Condessa não podia alcançar com tanta facilidade. Telkozep investiu toda sua riqueza líquida em bens portáteis e esperou por uma abertura. Em 1989, ele atravessou um túmulo megalítico, sob uma lua cheia e chegou a outra Terra. Ele passou rapidamente de uma cronologia para outra, através de portais assinalados em um antigo códice que havia comprado do falido Museu Nacional de Budapeste, até ter absoluta certeza de que havia escapado da Cabala. Em seguida, começou a atrair a atenção de extratemporais como ele, com anúncios perspicazes nos jornais e manipulações sutis de ações importantes. Quando a Patrulha da Infinidade bateu à porta do seu escritório, ele conseguiu lhes apresentar (e, mais tarde, à DIATE, que assumiu o comando depois que perceberam o que tinham nas mãos) uma proposta atraente - empregá-lo como seu principal vampiro (e especialista financeiro) em troca de proteção contra a Cabala.

RESUMO DE PONTOS

Atributos/Características Secundárias	[220]
Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/ Familiaridade Cultural	[369]
Desvantagens/Peculiaridades	[-120]
Perícias/Técnicas	[66]
Outros	[ ]

Vampiro

150 pontos

Modificadores de Atributo: ST+6 [60]

Modificadores de Características Secundárias: HP+4 [8]; Per+3 [15]

Vantagens: Dominação [20]; Falar com Animais (Lobos e Morcegos, -60%) [10]; Formas Alternativas (Morcego, Lobo) [30]; Idade Imutável [15]; Impossível de Matar 2 (Calcanhar de Aquiles: Madeira, -50%) [50]; Imunidade a Perigos ao Metabolismo [30]; Insubstancialidade (Custa Fadiga, 2 FP, -10%) [72]; Mordida de Vampiro [30]; Não Respira [20]; Tolerância a Ferimentos (Não-Vivo) [20]; Visão Noturna 5 [5].

Desvantagens: Apetite Incontrolável (12) (Sangue Humano) [-15]; Aversão (Água Corrente) [-20]; Aversão (Alho) [-10]; Aversão (Símbolos Religiosos; 5 metros) [-14]; Características Sobrenaturais (Sem Calor Corporal*, Sem Reflexo, Palidez*) [-16]; Dependência (Caixão com solo da terra natal; Diário) [-60]; Drenagem (Sangue Humano; Ilegal) [-10]; Fraqueza (Luz do Sol; 1d/minuto) [-60]; Maldição Divina (Não pode entrar numa residência pela primeira vez sem ser convidado) [-10]; Sem Recuperação (Parcial) [-20].

Traços Inerentes: Estéril.

*Exceto após se alimentar.

Nome *Barão Janos Telkozep* Jogador ______ Total de Pontos *535*

Altura *1,76* Peso *89 kg* Mod. de Tamanho *0* Idade *421* Pontos p/ Gastar ______

Aparência *Carismático, de aparência forte, mas estranhamente ameaçador*

PLANILHA DE PERSONAGEM

Atributo	Valor	Custo	Atributo	Valor	Atual	Custo
ST	20	[40]	PV	24		[0]
DX	11	[20]	Vont	16		[5]
IQ	15	[100]	Per	18		[0]
HT	10	[0]	PF	10		[0]

Línguas	Falada	Escrita	
Francês (nativo)			[6]
Húngaro (nativo)			[0]
Inglês	(com sotaque)	(nativo)	[5]
Latim	(rudimentar)	(nativo)	[4]
Russo (rudimentar)			[2]

RD 0

NT: 8 [0]

Familiaridades Culturais

- Europa do Século 18 [0]
- Linha-base [1]
- ______ [ ]

BASE DE CARGA (ST x ST)/10 *80* DANO GdP *2d+2** GeB *5d-1**

VEL. BÁSICA *8* [55] DESL. BÁSICO *8* [0]

BASE DE CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	80	DB x 1	8	Esquiva	11
Leve (1) = 2xBC	160	DB x 0,8	6	Esquiva -1	10
Média (2) = 3xBC	240	DB x 0,6	4	Esquiva -2	9
Pesada (3) = 6xBC	480	DB x 0,4	3	Esquiva -3	8
Mto Pesada (4) = 10xBC	800	DB x 0,2	1	Esquiva -4	7

APARAR 9 (Sabre)

BLOQUEIO —

Modificadores de Reação

Aparência ______

Status *+3 sempre por Carisma!*

+3 com quem ele negocia (Perspicácia Comercial), -5 com quem percebe suas características sobrenaturais, -4 com animais (Assustar Animais), -1 de vítimas antigas e aqueles com Empatia (Insensível), -1 de reação com Turcos e Romenos patriotas (Peculiaridade)

VANTAGENS E QUALIDADES

Carisma 3	[15]
Controle da Mente	[15]
Controle Térmico 3 (Frio, -50%; Incontrolável, -10%)	[6]
Poderes Legais	[15]
Renda Própria 10	[10]
Riqueza (Podre de Rico)	[50]
ST de Golpe 5	[50]
Talento (Perspicácia Comercial) 3	[25]
Vampiro (veja acima)	[150]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

Assusta Animais	[-10]
Cobiça (6)	[-30]
Dever (a DIATE; 15 ou menos Extremamente Perigoso)	[-20]
Fúria (9)	[-15]
Inimigos (a Cabala; Perseguidor; 6 ou menos)	[-20]
Insensível	[-5]
Sanguinolência (9)	[-15]
Código de Honra (Bons modos aristocráticos)	[-1]
Linguajar e idioma antiquado (-1 para algumas jogadas de Lábia, Propaganda, etc.; Escolha do MJ)	[-1]
Não gosta de espelhos	[-1]
Patriota (Hungria; Fanatismo menor; -1 de reação com Turcos e Romenos Patriotas	[-1]
Voto ("Nunca deixar o apetite vampírico corromper meu julgamento")	[-1]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo	
Administração	17†	IQ+2	[1]
Análise de Mercado	17†	IQ+2	[2]
Armas de Fogo/NT5 (Pistola)	12	DX+1	[2]
Arremedo (Sons de Animais)	14	IQ-1	[2]
Assuntos Atuais/NT8 (Negócios)	16	IQ+1	[2]
Briga	12	DX+1	[2]
Carroceiro (Equinos)	14	IQ-1	[1]
Comércio	13†‡	IQ-2	[0]
Conhecimento do Terreno (Hungria)	15	IQ+0	[1]
Connoisseur (Artes Visuais)	15	IQ+0	[2]
Detecção de Mentiras	17	Per-1	[2]
Diplomacia	14	IQ-1	[2]
Economia	16†	IQ+1	[1]
Finanças	16†	IQ+1	[1]
História (Hungria)	15	IQ+0	[4]
Intimidação	20	Vont+4	[16]
Linguagem Corporal	17	Per-1	[1]
Ocultismo (Vampirologia)	18	IQ+3	[12]
Propaganda/NT8	17†	IQ+2	[1]
Rastreamento	18	Per+0	[2]
Sabre	12	DX+1	[4]
Savoir-Faire (Alta Sociedade)	15	IQ+0	[1]
Sex Appeal	11	HT+1	[4]

* Inclui ST de Golpe

† Inclui +3 por Perspicácia Comercial

‡ Pré-definido de Análise de Mercado

Xing La

Todas as missões em Lênin-2 são o inferno. Acho que é por isso que eles o chamam de "Paralelo do Inferno". O lugar é quente demais da conta e só tem insetos para azucrinar e carpas para comer. Além disso, se você ficar de olhos fechados por mais de dois segundos, vai ter a cabeça rachada por um selvagem idiota com uma barra enferrujada de um transformador elétrico. As principais potências (exceto o Império Britânico) aderiram ao comunismo no final do século XIX e, assim como os soviéticos fizeram com a Rússia na Linha-Base, elas arruinaram o meio-ambiente de forma brutal durante o século seguinte. Na década de 1950, a Grã-Bretanha foi derrotada pelas potências comunistas no que os chineses chamaram de "As Guerras de Verão" e isso também serviu para expulsar os presunçosos do cenário da economia global. Entretanto, Hong Kong e americanos expatriados em Xangai tinham conseguido disseminar o capitalismo até a China e por isso o progresso tecnológico continuou seus passos — pelo menos até o colapso ecológico trazer tudo abaixo. A Corrente do Golfo parou e alterou os padrões globais do clima. Um aquecimento catastrófico derreteu as calotas polares e inundou os litorais; mega tempestades despencaram nos interiores áridos dos continentes; ondas de fome mataram bilhões de pessoas. Enquanto tudo isso acontecia, os bolchevistas, o DKAP da Europa Central e o Partido Parlamentar Comunista Cristão deflagraram "As Guerras de Outono" em disputa pelos restos fétidos de água potável e peixes. Os poucos milhões de sobreviventes são obrigados a se virar com níveis tecnológicos medievais, exceto pelos chineses, que tinham condições de manter algumas de suas colônias de sobreviventes com energia elétrica e motores funcionando. Pelo menos até todo o plâncton morrer.

Nós realizamos inspeções em todo o planeta, tentando ver se podemos, de alguma forma, recriar o ambiente ecológico o mais rápido possível, exatamente como a China tentava fazer antes de a casa cair. Nós tentamos recuperar muitos dos registros chineses e então acabamos transformando a ilha de Soochow no nosso "inferno longe do inferno". Eles têm bebidas alcoólicas, luz elétrica, comida fresca, jogatina e todos os confortos do lar. Muitos desses chineses litorâneos receberam enxertos genéticos durante as últimas e desesperadas eras do "vale tudo"; e para alguns deles, isso parece ter ajudado. Uma dessas pessoas - e estou falando de uma chinesinha mirrada e esperta - não deixa nada passar por seus sentidos aguçados. Hoje em dia, isso deve significar que ela tem um pouco de DNA de rato-d'água dentro do seu corpo; seus olhos são vermelhos e seus dentes meio tortos. Mas ela é capaz de prender o fôlego durante meia hora, rastrear coisas pelo cheiro e enxergar no escuro. E o mais importante: Xing La (esse é o nome dela) sabe dirigir, pilotar ou fazer flutuar qualquer coisa que sirva de transporte. E se de repente essa tal coisa sair do lugar, ela pode dar um jeito nisso. Ela é também um piloto nato e não depende de rádio ou instrumentos como a metade das pessoas que a Infinidade mandou para cá. É como se ela tivesse um sexto sentido para esses desastres e posso afirmar que, sem ela, nós não teríamos encontrado aquele último transportador antes dos canibais. É possível que tenhamos contratado seus serviços em cada uma das missões realizadas em Lênin-2 durante os últimos quatro anos e ela já esteve em mais lugares e fez um trabalho bem melhor do que muitos dos rapazes da Linha-Base.

Então, acho que o que estou tentando dizer é que essa equipe e eu, bem... Nós nos sentimos meio mal por termos abandonado a Xing La para morrer com o resto da raça humana naquela bola de lama miserável. Quero dizer, isso se descobrirmos que não dá para repopular o camarãozinho de baleia (chamado krill), nem para consertar o Atlântico Norte ou não encontrarmos minhocas que fiquem vivas por mais de um mês dentro das zonas da peste. E ela é talentosa mesmo, com energia e coragem de sobra e isso é um desperdício ainda maior do que boa parte dos inúteis de Lênin-2. Por isso, nós encaminhamos o nome dela e o perfil para o andar de cima até as mãos de... Bem, é melhor não dizer nomes, mas você sabe de quem estou falando. Agora só precisamos torcer para que eles precisem de alguém capaz de escalar um penhasco escarpado dirigindo uma motocicleta, ou ziguezaguear com uma aeronave pelo olho de um furacão. Se não for o caso, então que Buda me ajude, pois eu mesma vou trazê-la de volta escondida para a Linha-Base.

RESUMO DE PONTOS

Atributos/Características Secundárias	[101]
Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/ Familiaridade Cultural	[106]
Desvantagens/Peculiaridades	[-109]
Perícias/Técnicas	[127]
Outros	[ ]

GURPS

Nome *Xing La* Jogador ______ Total de Pontos *225*

Altura *1.64* Peso *45 kg* Mod. de Tamanho *0* Idade *27* Pontos p/ Gastar ______

Aparência *Mulher do leste asiático magricela, de olhos brilhantes e dentes proeminentes*

PLANILHA DE PERSONAGEM

					ATUAL	
ST	10	[0]	**PV**	10		[0]
DX	12	[40]	**Vont**	12		[0]
IQ	12	[40]	**Per**	12		[0]
HT	13	[30]	**PF**	10	ATUAL	[-9]

Línguas	Falada	Escrita	
Chinês de Xangai (nativo)			[0]
Cantonês (rudimentar)			[2]
Inglês (com sotaque)			[4]
Mandarim (rudimentar)			[2]
			[ ]

RD 0

NT: *8* [0]

Familiaridades Culturais

Leste Asiático [0]

Linha-base [1]

[ ]

BASE DE CARGA (ST x ST)/10 *20* **DANO GdP** *1d-2* **GeB** *1d*

VEL. BÁSICA *6.25* [0] **DESL. BÁSICO** *6* [0]

BASE DE CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	20	DB x 1	6	Esquiva	9
Leve (1) = 2xBC	40	DB x 0,8	4	Esquiva -1	8
Média (2) = 3xBC	60	DB x 0,6	3	Esquiva -2	7
Pesada (3) = 6xBC	120	DB x 0,4	2	Esquiva -3	6
Mto Pesada (4) = 10xBC	200	DB x 0,2	1	Esquiva -4	5

APARAR —

BLOQUEIO —

Modificadores de Reação

Aparência ______

Status ______

Reputação *+2 com qualquer um para quem ela trabalhe (Artífice), +1 em lugares fechados (Metabolismo Impoluto), -2 por Ingênu boa parte do tempo, -2 para aqueles que possam ouvir a sua voz Senso de (Voz Irritante)*

VANTAGENS E QUALIDADES

Infravisão	[10]
Metabolismo Impoluto	[1]
Olfato Discriminatório	[15]
Poderes Legais	[15]
Prender a Respiração 3	[6]
Resistência à Pressão 1	[5]
Senso de Direção	[5]
ST de Golpe +10 (Somente Mordida, -60%)	[20]
Talento (Artífice) 2	[20]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

Bioquímica Incomum	[-5]
Características Sobrenaturais (Olhos brilhantes e dentes proeminentes)	[-2]
Dever (a DIATE; 15 ou menos Extremamente Perigoso)	[-20]
Duro de Ouvido	[-10]
Gula (15)	[-2]
Ingênuo	[-10]
Magro	[-5]
Pouca empatia	[-20]
Riqueza (Batalhador)	[-10]
Timidez (Grave)	[-10]
Voz Irritante	[-10]
Atento	[-1]
Código de Honra ("Fique onde está e termine o serviço")	[-1]
Gosta de comida industrializada (em especial Fast Food)	[-1]
Incompetente (Finanças)	[-1]
Má postura (-1 em Dança e Sex Appeal)	[-1]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo	
Armeiro/NT7 (Armas Pesadas)	13*	IQ+1	[1]
Arremessador de Lança	13	DX+1	[4]
Canhoneiro/NT7 (Foguetes)	14	DX+2	[4]
Captação	15	Per+3	[8]
Conserto de Equipamento Eletrônico/NT7 (Sensores)	15*	IQ+3	[4]
Conserto de Equipamento Eletrônico/NT7 (Sonar)	14*	IQ+2	[2]
Contrabando	11	IQ-1	[1]
Controle de Respiração	14	HT+1	[8]
Direção!	16	DX+4	[72]
Eletricista/NT7	13*	IQ+1	[1]
Habilidade com Nós	13	DX+1	[2]
Maça/Machado	12	DX+0	[2]
Maquinista/NT7	13*	IQ+1	[1]
Mecânica/NT7 (Motores à Gasolina)	14*	IQ+2	[2]
Mergulho/NT8	11	IQ-1	[1]
Natação	15	HT+2	[4]
Navegação/NT2 (Mar)	15†	IQ+3	[2]
Navegação/NT7 (Mar)	14†	IQ+2	[1]
Pescaria	12	Per+0	[1]
Sobevivência (Ilha/Praia)	11	Per-1	[1]
Sobevivência (Pântanos)	11	Per-1	[1]
Tripulante Aéreo/NT7	13	IQ+1	[2]
Tripulante de Navio/NT7	13	IQ+1	[2]

* *Inclui +2 por Artífice*

† *Inclui +3 por Senso de Direção*

Combate "Lite"

Este apêndice resume as regras mais importantes de combate descritas no *Módulo Básico: Campanha*. Os Mestres que estiverem interessados em desenvolver combates com marcadores ou miniaturas em um mapa de hexágonos, criar situações especiais de combate e assim por diante, devem consultar os Capítulos 12 e 13 do Livro 2.

Sequência de Combate

O combate é realizado segundo a segundo. Cada personagem tem uma oportunidade de agir a cada segundo — isso é denominada seu "turno". Depois que todos os personagens envolvidos tiverem terminado seu turno, um segundo terá se passado.

O Mestre não deve se sentir preso à escala de tempo de um segundo. Ela é simplesmente uma forma de dividir o combate em porções mais fáceis de serem controladas! Ele deve se sentir à vontade para ignorar a medida de tempo de combate sempre que isso for apropriado do ponto de vista dramático, e retornar à sequência habitual de tempo quando as ações fora de combate derem lugar à luta.

A *sequência de turno* é a ordem na qual os personagens ativos realizam as ações em seus turnos. Ela é determinada no início do combate e não muda durante todo ele. O combatente com o valor mais elevado de Velocidade Básica é o primeiro a realizar seu turno, seguido pelo segundo maior valor de Velocidade Básica e assim por diante, seguindo em ordem decrescente de Velocidade Básica. Se vários PdMs que estiverem lutando do mesmo lado tiverem a mesma Velocidade Básica, cabe ao Mestre decidir quem age primeiro — não faz muita diferença. Se PdJs estiverem envolvidos no empate, age primeiro quem tiver a DX mais alta. Se ainda houver um empate, o MJ deve escolher aleatoriamente no início do combate quem age primeiro entre os empatados e depois usar essa ordem durante todo o combate. Depois que todos os personagens ativos tiverem realizado seus turnos, um segundo se passou e outro turno começa.

Manobras

Uma *manobra* é uma ação que o personagem pode realizar em seu turno durante o combate. Em cada turno ele tem que escolher *uma* das seguintes manobras: Aguardar, Apontar, Ataque, Ataque Total, Avaliar, Avançar e Atacar, Concentrar, Defesa Total, Deslocamento, Fazer Nada, Fintar, Mudança de Posição ou Preparar. A escolha determina *o que o personagem vai fazer*, e quais serão suas opções de defesa ativa e movimentação.

Aguardar

O personagem não faz nada *a menos que* algum acontecimento que ele tenha especificado de antemão ocorra antes do seu próximo turno; ex.: um oponente entra em seu raio de ação. Se isso acontecer, o personagem pode transformar a manobra Aguardar numa manobra Ataque, Ataque Total, Fintar (ele deve especificar o tipo antes de agir), ou Preparar. Isso interrompe a sequência do turno, que é retomada depois que o personagem tiver agido.

Quando o personagem realiza a manobra Aguardar, o jogador deve especificar a ação e o evento que irá desencadeá-la. Desde que tenha indicado a área onde está mirando, ele pode Aguardar com uma arma de combate à distância preparada.

Apontar

Esta manobra é usada para apontar uma arma de combate à distância (ou algum aparelho do tipo câmera fotográfica) e leva um turno inteiro. O personagem deve especificar o alvo e a arma que está apontando. Ele não pode apontar para algo que não consegue ver ou detectar de alguma forma.

Se der sequência à manobra Apontar, com um Ataque ou Ataque Total com *a mesma* arma e contra *o mesmo* alvo, o personagem recebe um bônus na jogada para ver se consegue acertar o alvo. Adicione o valor de Precisão (Prec) da arma ao NH do personagem. Se Apontar por mais que um segundo, o personagem recebe um bônus adicional de +1; três ou mais segundos resultam num bônus de +2.

O personagem pode dar um passo enquanto estiver apontando.

Qualquer Defesa Ativa usada pelo personagem estraga a mira automaticamente e ele perde todos os benefícios acumulados. Se for *ferido* enquanto estiver Apontando, ele precisa obter um sucesso num teste de Vontade, ou também perderá a mira.

Ataque

O personagem usa esta manobra para realizar um Ataque armado ou desarmado durante um combate corpo a corpo, ou para usar uma arma de projétil ou de arremesso num combate à distância. Para usar uma arma para atacar, ela tem que estar preparada.

Se o personagem estiver usando uma arma de combate corpo a corpo ou realizando um Ataque desarmado, o alvo precisa estar dentro do alcance dele. Se o personagem estiver usando uma arma de combate à distância, o alvo precisa estar dentro do alcance Max da arma.

Para se deslocar mais que um passo durante o Ataque, o personagem precisa usar a manobra Avançar e Atacar ou Ataque Total.

Ataque Total

Consiste em atacar um oponente com uma arma preparada, sem fazer nenhum esforço para se defender de ataques inimigos. Se o personagem estiver fazendo um Ataque corpo a corpo ele precisa especificar *uma* das quatro opções a seguir antes do Ataque:

- *Determinado*: Ele faz um único ataque com um bônus de +4!
- *Duplo*: Ele faz dois ataques contra o mesmo oponente — para isso ele *precisa* ter duas armas preparadas ou uma arma que não precisa ser preparada depois de ter sido usada. Ataques com uma segunda arma na mão inábil sofrem uma penalidade de -4.
- *Fintar*: Ele faz uma finta (v. adiante) e um Ataque contra o mesmo alvo.
- *Forte*: Ele faz um único ataque com o NH habitual, mas se atingir o alvo, causa 2 pontos de dano adicionais ou +1 ponto de dano por dado, o que for maior. Isso se aplica apenas a ataques corpo a corpo com armas que causam dano por GdP ou GeB com base na ST — não para armas do tipo espada de energia.

O personagem pode se mover metade do seu Deslocamento, mas só para a frente, e *não pode usar nenhuma defesa ativa* até o próximo turno.

Existem duas opções de Ataque Total em um combate à distância:

- *Determinado*: Ele faz um único ataque com um bônus de +1.
- *Fogo de Retenção:* Ele usa o turno inteiro para fazer disparos sucessivos com uma arma automática cobrindo uma área. A arma precisa de uma CdT 5+. Consulte o Mestre sobre maiores informações sobre o Fogo de Retenção (pág. 410).

Avaliar

O personagem estuda um adversário para ganhar um bônus de combate em um próximo ataque. O personagem deve escolher um oponente que esteja *visível* e próximo o bastante para ser atacado ou que possa ser alcançado numa única manobra Avançar e Atacar.

Esta manobra adiciona um bônus de +1 ao NH das manobras Ataque, Ataque Total, Avançar e Atacar ou Fintar feitas contra *o oponente escolhido durante o próximo turno*. O personagem pode fazer três manobras Avaliar antes de investir, o que garante um bônus cumulativo de +1 por turno.

Avançar e Atacar

O personagem se desloca como descrito na manobra Deslocamento, mas durante ou depois do movimento, ele faz um único ataque com pouca precisão — seja desarmado ou com uma arma preparada.

O personagem ataca como descrito na manobra Ataque, mas sofre uma penalidade. Se estiver realizando um Ataque à distância, a penalidade é de -2 ou igual à Magnitude da arma, o que for *pior*. Se estiver realizando um Ataque corpo a corpo, a penalidade é de -4 e o nível de habilidade ajustado não pode ser maior que 9.

Enquanto estiver executando esta manobra, o personagem só pode bloquear ou se esquivar.

Concentrar

O personagem se *concentra* em uma atividade mental (mesmo que ela tenha um componente físico mínimo, como operar algum controle, gesticular ou falar). Alguns exemplos são uma operação mágica, o uso de uma habilidade psíquica, fazer um teste de Sentidos para localizar um guerreiro invisível, ou qualquer ação similar, inclusive a maioria das perícias que se baseiam em testes de IQ. Esta manobra dura um turno inteiro:

Se for forçado a usar uma defesa ativa, for derrubado, ferido ou distraído por qualquer outra razão, antes de terminar, o personagem precisa fazer um teste de Vontade-3. No caso de um fracasso, ele perde a concentração e tem que recomeçar a ação.

Defesa Total

Esta é a manobra que um personagem deve adotar quando está cercado de oponentes. Escolha uma das opções abaixo:

- *Defesa Aumentada*: Ele adiciona +2 a *uma* Defesa Ativa de sua escolha: Aparar, Esquiva ou Bloqueio. Esse bônus dura até o próximo turno.
- *Dupla Defesa*: Ele utiliza duas defesas ativas *diferentes* contra o mesmo ataque. Se fracassar no teste defensivo contra o ataque, o personagem pode tentar uma segunda defesa diferente contra o mesmo ataque. Se tentar Aparar (armado ou desarmado) com uma mão e fracassar, ele pode tentar Aparar com a outra mão — isso *conta* como uma "defesa diferente"

Se adotar uma Esquiva Aumentada, o personagem pode se mover até metade do seu Deslocamento. Caso contrário, ele só pode dar um passo. O personagem pode aplicar esses efeitos a qualquer defesa ativa válida.

Deslocamento

O personagem pode se mover um número de metros igual ou menor que seu valor de Deslocamento, mas não pode realizar nenhuma outra ação. A maioria das outras manobras permite que o personagem realize algum tipo Deslocamento no mesmo turno; use esta manobra somente se *tudo* o que ele deseja fazer em seu turno é se deslocar.

Durante um Deslocamento, o personagem pode se defender normalmente.

Fazer Nada

Ficar parado em pé é *Fazer Nada*. Um personagem que está Fazendo Nada, ainda pode se defender normalmente, a menos que esteja atordoado. Um personagem atordoado ou surpreso é *obrigado* a escolher esta manobra; e se estiver atordoado, sofre uma penalidade de -4 nos testes de defesa.

Para se recuperar de um atordoamento físico ou mental, o personagem deve fazer um teste de HT ou IQ. No caso de um sucesso, o personagem se recupera no final de um turno.

Fintar

O personagem pode "simular" um ataque corpo a corpo se sua arma estiver preparada e o oponente estiver dentro de seu alcance. Esta manobra *não* constitui um ataque e, por isso, não deixa a arma despreparada.

Para Fintar, o personagem deve escolher um único oponente e fazer uma Disputa Rápida de perícias com Armas de Combate Corpo a Corpo. O oponente pode fazer o teste usando seu NH em Armas de Combate Corpo a Corpo, Capa, Escudo, qualquer perícia de combate desarmado ou DX.

Se o personagem fracassar, sua Finta não deu certo. Do mesmo modo, se ele obtiver sucesso, mas seu oponente alcançar uma margem de sucesso maior ou igual à dele, a Finta também não dá certo. Se o personagem obtiver sucesso e o oponente fracassar, a margem de sucesso do personagem é subtraída da defesa ativa do oponente durante uma eventual manobra de Ataque, Ataque Total ou Avançar e Atacar realizada no próximo turno. Se os dois obtiverem sucesso, mas a margem de sucesso do personagem for maior, então a diferença entre as margens de sucesso deve ser subtraída da defesa do oponente.

Uma Finta dura *um* segundo. Mas se o personagem Fintar e, em seguida, fizer um Ataque Total (Duplo), a Finta se aplica aos dois Ataques.

O personagem pode se deslocar um passo enquanto estiver fintando e ainda pode usar suas defesas ativas. Os aliados do personagem não podem tirar vantagem do sucesso dele com a finta.

Mudança de Posição

O personagem pode alternar entre as seguintes posições: *ajoelhado, deitado de bruços, deitado de costas, em pé, rastejando ou sentado*. Qualquer outra postura que não seja em pé diminui o Deslocamento do personagem e impõe uma penalidade nas jogadas de ataque e defesa, mas também fazem dele um alvo mais difícil de acertar com um ataque à distância.

Ficar em pé a partir de uma posição deitado requer duas manobras Mudança de Posição: uma para ficar ajoelhado, rastejando ou sentado e outra para ficar em pé.

O personagem pode mudar de ajoelhado para em pé (e só entre essas posições) como se fosse a etapa "um passo" de qualquer outra manobra.

Preparar

O personagem faz uma manobra Preparar para:

- Pegar ou sacar *qualquer* item e prepará-lo para o uso, para recuperar o controle de uma arma de difícil manejo depois de um GeB ou para ajustar o alcance de uma arma longa.
- Completar ações físicas fora do combate: abrir ou fechar uma porta, arrombar uma fechadura, etc.
- Ativar ou desativar uma vantagem, se ela não for do tipo Sempre Ativa e isso não exigir uma manobra Ataque ou Concentrar.

O personagem pode dar um passo e se defender quando executa uma manobra Preparar.

Ataques À Distância

Um "ataque à distância" é qualquer ataque com uma arma que pode ser usada a uma longa distância, desde uma pedra arremessada até um rifle laser ou uma mágica.

O personagem só pode realizar um ataque à distância contra um alvo que se encontra dentro do *alcance* de sua arma. Para calcular essa distância, consulte a tabela referente à arma usada. A maioria dos ataques indica os parâmetros Metade do Dano (1/2D) e Alcance Máximo (Max), em metros. O alvo não pode estar a uma distância maior que Alcance Max; 1/2D afeta apenas o dano.

Algumas armas que disparam projéteis em arco ou que apresentam um limite de detonação ou orientação também apresentam um alcance *mínimo*.

A aplicação de modificadores altera a chance de acerto do personagem e é calculada da seguinte maneira:

1. Pegue o NH básico do personagem com a arma de combate à distância.
2. Some a Precisão (Prec) da arma, *se antes do ataque o personagem realizou a manobra Apontar*.
3. Aplique o Modificador de Tamanho (MT) do alvo.
4. Aplique os modificadores devidos à *distância e velocidade* do alvo (um único modificador).
5. Aplique os modificadores devidos às circunstâncias (disparo rápido, deslocamento, escuridão, cobertura, etc.), inclusive quaisquer condições especiais determinadas pelo Mestre.

O resultado é o *nível de habilidade efetivo*. Um resultado menor ou igual ao NH efetivo é considerado um ataque bem-sucedido (veja adiante) — indicando que o ataque acertou o alvo a menos que este obtenha um sucesso em um teste com uma defesa ativa.

Atacando

Se executar uma manobra Ataque, Ataque Total, ou Avançar e Atacar, o personagem pode tentar atingir um oponente. Ele só pode atacar com uma arma preparada (v. *Preparar*, pág 325).

Existem dois tipos básicos de ataque: ataques corpo a corpo e ataques à distância. O alvo precisa estar dentro do alcance do personagem — no caso de um ataque corpo a corpo — ou dentro do alcance da arma dele — no caso de um ataque à distância. A resolução de qualquer um desses ataques envolve uma jogada com três dados:

- Primeiro, faça a *jogada de ataque*. No caso de um sucesso, o ataque foi bem-sucedido.
- Depois, o oponente pode fazer uma *jogada de defesa* para se defender do ataque. Se obtiver um sucesso, ele escapa ou detém o ataque e não é atingido.
- Se o alvo fracassar na jogada de defesa, ele é atingido. Faça uma *avaliação de dano*

Jogada de Ataque

A "jogada de Ataque" é um teste de habilidade comum (v. o Capítulo 10, Livro 2). Calcule o *nível de habilidade efetivo* (nível de habilidade básico, mais ou menos quaisquer modificadores apropriados) com a arma que o personagem está usando.

Se o resultado do teste for *menor ou igual* ao nível de habilidade "efetivo", o ataque atinge o alvo a não ser que o oponente tenha sucesso em uma jogada de defesa (v. *Defendendo*, a seguir). Se fracassar na jogada de defesa ou não puder realizá-la, o alvo é atingido.

Se o resultado do teste for *maior* que o nível de habilidade efetivo, o personagem errou o golpe!

Independente do nível de habilidade do personagem, um resultado de 3 ou 4 sempre atinge o alvo — e também é considerado um *golpe fulminante*. Um resultado de 5 ou 6 pode ser um golpe fulminante, dependendo do nível de habilidade do personagem. Um NH efetivo de 15 concede um golpe fulminante com um resultado de 5. Um NH efetivo de 16 concede um golpe fulminante com um resultado de 6.

Se o resultado do ataque for 3, não há necessidade da avaliação de dano — o golpe causa automaticamente o maior dano possível. Os demais golpes fulminantes ignoram a jogada de defesa do alvo, mas ainda exigem uma avaliação de dano.

Um resultado de 17 ou 18 sempre indica um fracasso.

Defendendo

Um sucesso na jogada de ataque ainda não indica que o personagem atingiu o alvo — exceto no caso de golpe fulminante. O ataque foi *bom o suficiente* para acertar o alvo *se este não conseguir se defender*.

Existem três "defesas ativas" que um combatente pode usar para evitar um ataque: Aparar, Esquiva e Bloqueio. Os valores das defesas ativas devem ser calculados previamente e registrados na planilha de personagem.

Se o ataque foi bem—sucedido, o alvo pode escolher uma defesa ativa e tentar uma "jogada de defesa". Exceção: a manobra Defesa Total (Dupla) permite que o personagem tente uma segunda defesa contra um determinado ataque, se fracassar no primeiro teste.

A defesa ativa escolhida depende da situação — *principalmente* da manobra adotada no turno anterior. Algumas manobras restringem as defesas ativas que podem ser usadas. Além disso, uma vítima que não está ciente do ataque não pode usar suas defesas ativas. Um alvo inconsciente, imobilizado ou de alguma outra forma impossibilitado de reagir, também não pode usar suas defesas ativas.

Jogada de Defesa

O defensor joga 3d e compara o resultado com o valor de sua defesa ativa. Se o resultado for *menor ou igual* à sua defesa efetiva, ele se esquiva, apara ou bloqueia o ataque com sucesso. Caso contrário, a defesa ativa foi ineficaz e ele foi atingido. Se isso acontecer, faça a avaliação de dano.

Um resultado de 3 ou 4 na defesa ativa *sempre* indica que o defensor se protegeu adequadamente, mesmo que sua defesa efetiva fosse apenas de 1 ou 2! Um resultado de 17 ou 18 sempre indica um fracasso.

Esquiva

Uma "Esquiva" é uma tentativa ativa de sair da trajetória de um ataque. Normalmente, esta é a *única* defesa ativa que pode ser usada contra armas de fogo.

A Esquiva do personagem é igual à sua Velocidade Básica + 3 (ignore todas as frações), menos uma penalidade igual ao nível de carga (v. *Carga e Deslocamento*, pág. 17). Anote o valor da Esquiva do personagem em sua planilha para referências rápidas.

O personagem pode se esquivar de *qualquer* ataque, exceto daqueles que ele não sabe que vão acontecer! O personagem só pode fazer um único teste de Esquiva para um determinado ataque.

Se um único ataque de disparo rápido atingir o personagem várias vezes, um teste bem-sucedido de esquiva

permite que ele se esquive de um desses tiros, mais um número de tiros adicionais igual à margem de sucesso na jogada de defesa. Um sucesso decisivo indica que o personagem conseguiu se esquivar de *todos* os tiros disparados contra ele.

Bloqueio

Um "bloqueio" requer um escudo *preparado*. O valor de Bloqueio de um personagem é igual a 3 + *metade* de seu NH em Escudo ou Capa, ignore todas as frações.

Em geral, o personagem pode bloquear qualquer ataque corpo a corpo, arma arremessada, líquido projetado ou arma motora de projétil. *Não é possível* bloquear balas nem armas de feixe — os projéteis dessas armas são rápidos demais para serem detidos desta forma.

O personagem só pode tentar bloquear *um único* ataque por turno.

Aparar

Uma manobra "Aparar" é uma tentativa de desviar um golpe utilizando uma arma ou as mãos nuas. O personagem não pode aparar a não ser que sua arma esteja *preparada* ou, se ele estiver desarmado, com uma das mãos vazia.

O personagem pode usar a maior parte das armas de combate corpo a corpo para aparar. Algumas armas desajeitadas (ex., machado) são *desequilibradas*: o personagem não pode usá-las para aparar se já a usou para atacar em seu turno. (Embora ele ainda possa aparar com uma arma na outra mão, se tiver uma.) Algumas armas longas bem balanceadas (ex., Cajado) concedem um bônus de +1 ou +2 nas tentativas de aparar devido a sua capacidade de manter o oponente à distância.

O valor de Aparar com uma determinada arma é igual a 3 + *metade* do nível de habilidade do personagem com aquela arma, arredondado para baixo.

Uma manobra Aparar só consegue deter ataques corpo a corpo ou armas arremessadas — a menos que o personagem tenha alguma perícia especial. *Exceção*: quando um oponente ataca o personagem com uma arma de projétil *enquanto* estiver dentro do alcance da arma de combate corpo a corpo do personagem, este pode aparar o ataque. Um sucesso indica que o personagem conseguido bater no braço do atacante ou colocar a arma de aldo, fazendo com que o projétil passasse longe do seu corpo.

O personagem também pode aparar armas de arremesso, mas sofre uma penalidade de -1 para a maioria das armas de arremesso, ou de -2 para armas de arremesso *pequenas* como facas, *shurikens* e outras armas que pesam 0,5 kg ou menos.

Se obtiver um sucesso numa tentativa de aparar um ataque desarmado (mordida, soco, etc.) com uma arma, o personagem pode ferir seu atacante. Ele deve fazer imediatamente um teste com a perícia na arma que usou para aparar. Se conseguir um sucesso, ele atinge em cheio o membro do atacante — que não terá direito a uma jogada de defesa contra o ataque! Faça a avaliação de dano normalmente.

De modo geral, enquanto o número de PV do personagem for positivo, ele continua lutando.

Dano e Lesão

Se o personagem conseguiu um sucesso na jogada de ataque e o alvo fracassou em sua jogada de defesa (se tiver direito a uma), torna-se necessário uma *avaliação de dano*. Essa jogada determina o *dano básico* causado pelo ataque.

A arma (e, no caso de armas motoras, a ST), ou Ataque Inato ou natural do personagem, determinam o número de dados que devem ser jogados para definir o dano. Se o alvo tiver algum tipo de Resistência a Dano (RD), ela deve ser subtraída do resultado da avaliação de dano.

Se o resultado da avaliação de dano for menor ou igual à RD efetiva do alvo, o ataque *não conseguiu penetrá-la* — ele resvalou ou foi absorvido. Se o resultado da avaliação de dano *exceder* a RD do alvo, o valor que excedeu essa defesa é considerado *dano penetrante*. Se o oponente não tiver nenhuma RD, o resultado total da avaliação de dano é considerado o dano penetrante.

O oponente sofre uma lesão (perda de PV) igual ao dano penetrante no caso de um ataque por contusão, 1,5x o dano penetrante no caso de ataques cortantes e 2x o dano penetrante, no caso de ataques por perfuração. Existem outros tipos de dano que surtem outros efeitos.

Dano Geral

Quando o personagem sofre uma lesão, ele deve subtrair os pontos de vida perdidos do seu total de pontos de vida. De modo geral, enquanto o número de PV do personagem for positivo, ele continua lutando. As considerações mais importantes são:

- Se estiver com menos de 1/3 do seu PVInicial, o personagem fica cambaleando devido aos ferimentos. Seu Deslocamento e Esquiva são reduzidos pela *metade* (arredondado para cima).
- Se estiver com *zero ou menos* PV, o personagem só consegue se manter consciente por pura força de vontade e adrenalina ou, se for uma máquina, ele mal consegue ficar em pé sem se desmantelar. Ele precisa de um sucesso num teste de HT *a cada turno* para não perder a consciência.
- Se estiver com um número negativo de PV igual ao seu PVInicial, (ex.. -10 para um personagem com PV 10), o personagem está correndo risco de vida! Ele precisa de um sucesso num teste de HT para não morrer. Ele deve refazer esse teste sempre que alcançar um novo multiplicador negativo desse valor; ou seja, quando alcançar -2xPVInicial, -3xPVInicial e assim por diante. Se chegar a -5xPVInicial o personagem morre *automaticamente*.

A perda *súbita* de PV pode trazer outras consequências:

Atordoamento: Quando o personagem fica atordoado, suas defesas ativas sofrem uma penalidade de -4 e ele é obrigado a realizar a manobra Fazer Nada em seu próximo turno. No *final* desse turno, ele pode fazer um teste de HT para tentar se recuperar. No caso de um fracasso, o personagem continua atordoado e novamente é obrigado a realizar a manobra Fazer Nada em seu próximo turno — quando novamente ele pode tentar se livrar do efeito e assim por diante.

Choque: Qualquer lesão que cause a perda de PV também causa "choque". O choque se traduz como uma penalidade aplicada sobre a DX, IQ e as perícias baseadas nesses atributos no próximo turno (apenas). Esta penalidade é de -1 para cada PV perdido, a menos que o personagem tenha 20 PV ou mais — a partir daí, a penalidade é de -1 para cada PVInicial/10 perdidos, arredondado para baixo. A penalidade devido ao choque não pode exceder -4, independente da quantidade de dano sofrido.

Ferimentos Graves: Um *ferimento grave* é qualquer lesão que provoca uma perda de PV maior que o PVInicial do personagem. Se sofrer um ferimento grave no tronco, o personagem precisa fazer um teste de HT. Se fracassar, ele fica atordoado ou derrubado; no caso de uma margem de fracasso maior ou igual a 5, ele perde a consciência.

Recuperação

As regras de *Dano* parecem brutais, mas não se desespere... o personagem pode se recuperar!

Recobrando a Consciência

O Mestre decide se o personagem está *realmente* inconsciente ou simplesmente incapacitado pela dor e lesão mas, qualquer que seja o caso, o resultado é que ele não consegue *fazer* nada. Vejamos a seguir uma descrição de como ele pode se recuperar:

- Se estiver com 1 ou mais PV, o personagem desperta automaticamente depois de 15 minutos.
- Se estiver com 0 ou menos PV (mas com mais que -1xPVInicial), o personagem deve fazer um teste de HT por hora para tentar despertar. Quando conseguir um sucesso, ele pode agir normalmente. Ele não precisa fazer um novo teste de HT por segundo para permanecer consciente, a menos que sofra uma *nova* lesão. Mas como ele continua abaixo de 1/3 do seu PVInicial, seu Deslocamento e Esquiva continuam reduzidos à metade.
- Se estiver com um número de PV negativo menor ou igual a -1x PVInicial, o personagem está em maus lençóis. Ele tem direito a um *único* teste de HT para despertar depois de 12 horas. Se conseguir um sucesso, ele recobra a consciência e pode agir de acordo com as regras vistas anteriormente. Mas se fracassar, ele não recuperará a consciência sem tratamento médico. Além disso, até receber ajuda, ele deve fazer um novo teste de HT a cada 12 horas; se fracassar, o personagem *morre*.

Cura Natural

O descanso permite que o personagem recupere PV perdidos, a não ser que o dano seja de um tipo específico que não pode ser curado naturalmente (v. *Doenças*, pág 442). O personagem deve fazer um teste de HT no final de cada dia de descanso e alimentação decente. Se conseguir um sucesso, ele recupera 1 PV. O Mestre pode impor uma penalidade a esse teste se as condições forem ruins, ou um bônus se as condições forem muito boas.

Fadiga

A fadiga representa a perda de energia e é descontada do número de PF, da mesma maneira que as lesões representam traumas físicos e são subtraídas do número de PV. A quantidade inicial de Pontos de Fadiga (PF) do personagem é igual ao valor de sua HT, mas pode ser modificada.

Pontos de Fadiga Perdidos

A tabela a seguir descreve resumidamente os efeitos de se ter um número baixo ou negativo de PF. Todos os efeitos são cumulativos.

Menos que 1/3 do PFInicial — O personagem se sente muito cansado. Seu Deslocamento, Esquiva e ST são reduzidos pela metade (arredondado para *cima*). Isso *não* afeta os valores baseados na ST, como PV ou o dano.

0 PF ou menos — O personagem está prestes a desmaiar. Se perder mais PF, cada PF perdido também causará a perda de 1 PV. Para fazer qualquer coisa além de falar ou descansar, ele precisa obter um sucesso num teste de Vontade; em combate, ele precisa fazer um teste antes de qualquer manobra, exceto Fazer Nada. No caso de um sucesso, ele consegue agir normalmente. Ele ainda pode usar PF para fazer mágicas, etc., e se estiver se afogando, pode continuar resistindo, mas perde 1 PV para cada PF perdido, como descrito anteriormente. No caso de um fracasso, o personagem desmaia, incapacitado, e não consegue fazer mais *nada* até que seus PF fiquem positivos.

-1xPFInicial — O personagem perde a consciência. Enquanto estiver inconsciente, ele recupera os PF perdidos na mesma velocidade que recuperaria se estivesse descansando. Ele desperta imediatamente quando seus PF ficarem positivos. Os PF não pode cair abaixo desse nível. A partir desse ponto, qualquer PF perdido será subtraído diretamente dos PV!

Recuperação da Fadiga

O personagem recupera os PF perdidos descansando. Ler, falar e pensar não atrapalham; mas dar uma caminhada, ou qualquer coisa mais cansativa, *sim*. Os PF perdidos são recuperados à razão de 1 PF para cada 10 minutos de descanso. O Mestre pode permitir que o personagem recupere um ponto de PF adicional se ele comer uma refeição decente *enquanto descansa*. Algumas drogas, poções mágicas, etc., podem restaurar PF perdidos de maneira idêntica às mágicas Conceder Energia e Recuperar Energia.

Índice

Este índice abrange os dois livros do ***Módulo Básico*** de ***GURPS***. As páginas nesses livros estão numeradas em sequência; o Livro 2 começa na página 337.

Com raras exceções, as *características* (vantagens, desvantagens, perícias, mágicas, entre outras) *não* estão listadas aqui. Em vez disso, eles têm sua própria listagem alfabética. Consulte a Lista de Características nas páginas 297 a 306.

Abelhas, 461.

Aceleração, *ver Gravidade*.

Ácido, 428.

Ações livres, 363.

Ações prolongadas, 383.

Adversários, 493.

Aeronave, 466; *tabela*, 465.

Agachar, 368.

Agarrar e segurar, 370; *e ponto de impacto*, 400.

Álcool, 122, 439-440.

Alfabetização, 24.

Aliados, 35; *grupos de aliados*, 36.

Alucinações, 428, 440.

Alucinógenos, 440.

Alvo (de mágicas), 236.

Amigos e inimigos, 31.

Ampliações, 101-102; *limitadas*, 111.

Anarquia, 509.

Animais de estimação, 458-459; *veja também Animais*.

Animais, 57, 60, 92, 123, 174, 187, 196, 203, 212, 220, 222, 227, 396, 455-460; *de montaria*, 459; *de tração*, 459; *em combate*, 461; *estimação*, 458-459; *personalizando*, 457; *treinado*,458-459; *veja também Combate Montado*.

Antecedentes Sociais, 22.

Apagadora, 540.

Apanhar objetos, 352, 383.

Aparar, 52, 96, 325, 327, 376; *desarmado*, 376; *em combate tático*, 390.

Aparência, 21.

Aprendizado Rápido em Situações de Tensão, 292.

Aptidão Mágica, 40.

Armadilhas, 503.

Armadura, 112, 282-286; *armadura flexível e trauma por impacto*, 379; *combinando e sobrepondo*, 286; *mudança de posição em armadura*, 395; *usando, vestindo e tirando*, 286.

Armas, 267-281; *à distância*, 275-277, 278-281; *acessórios*, 289, 411; *alcance*, 269; *alcance e Modificador de Tamanho*, 388, 402; *aparar*, 269; *armas de fogo*, 278-281; *armas inteligentes*, 278; *arremesso*, 351; *cadência de tiro*, 270; *cavalaria*, 397; *Classe de Legalidade*, 271; *corpo a corpo*, 271-275; *custo*, 270; *distância*, 269; *esgrima*, 404; *força*, 270; *golpes visando a arma do oponente*, 400; *granadas*, 277; *incendiárias*, 277; *magnitude*, 270; *mau funcionamento*, 279, 407; *munição*, 279; *munição infinita cinematográfica*, 417; *pesadas*, 281; *peso*, 270; *precisão*, 269; *projétil*, 281; *quebrando*, 401, 485; *recuo*, 271; *tiros*, 270; *transportando*, 287.

Armas automáticas, 408.

Armas de esgrima, 404.

Armas de Fogo, 278-281; *acessórios*, 289, 411; *apoio*, 364; *apontar*, 364; *atirando para cima e para baixo*, 407; *automáticas*, 408; *espingardas*, 409; *fogo contínuo*, 408; *fogo de retenção*, 409; *mau funcionamento*, 382, 407; *qualidade*, 280; *ultra-tech*, 280.

Armas guiadas, 412.

Armas inteligentes, 278.

Armas teleguiadas, 412-413.

Arpões, 410.

Arrastar objetos, 354.

Arredondamento, 9.

Arremessar objetos, 349, 357.

Artefatos, *anacrônicos*, 478; *futuristas e alienígenas*, 478, *mágicos*, 240, 480-483.

Artefatos alienígenas, 478.

Atacando, 326, 369.

Ataques,; *alternativos*, 43; *com duas armas,* 417; *depois de ser agarrado*, 371; *efeitos conjuntos*, 381; *em combates táticos,* 388; *em enxame*, 461; *enganosos*, 369; *esquivos*, 391; *inatos*, 42; *modificados*, 115; *sem causar dano*, 381; *surpresa*, 393; *vindos de cima*, 402.

Ataques à distância, 326, 372; *alcance relativo à metade do dano*, 378; *ataques súbitos,* 390; *atingindo o alvo errado*, 389; *disparos perdidos*, 390; *disparo de oportunidade*, 390; *tabela de modificadores,* 548; *tiro às cegas*, 389.

Ataques alternativos, 43.

Ataques cardíacos, 429.

Ataques com armas de arremesso, 373.

Ataques com armas de projétil, 373.

Ataques com duas armas, 417.

Ataques de efeito em área, 413; *dispersão*, 414.

Ataques em cone, 413.

Ataques de enxame, 461.

Ataques enganosos, 369.

Ataques esquivos, 391.

Ataques súbitos, 390.

Ataques surpresa, 393.

Atirando para cima e para baixo, 407.

Atmosferas, *perigosas*, 435; *vácuo*, 437.

Atordoamento, 44; *atordoamento mental*, 420.

Atribulações, 44, 416, 428.

Atributos básicos, 14; *aperfeiçoando*, 290; *em modelos,* 447.

Atropelamento, 432; *por figuras multihexagonais,* 392.

Audição, 45, 90, 136. 358.

Autocontrole, 120.

Aventuras; *e23*, 494; *escrevendo suas próprias,* 500-504; *finais*, 503.

Bandidos Temporais, 542.

Barão Janos Telkozep, *ilustração*, 290; *planilha de personagem*, 320-321.

Base de Carga, 15; *tabela*, 17.

Basiliscos, 460.

BC, *veja Base de Carga.*

Bestas, 410.

Bipé, 412.

Bloqueio, 52, 325, 327, 375; *em combates táticos*, 390.

Boleadeiras, 410.

Buchas de Canhão, 417.
Burros, 459.
C-31, *ilustrações*, 264, 549; *planilha de personagem*, 307-309.
Cabala, 543.
Caçadores de recompensas, 539.
Cães, 455.
Cadência de Tiro, 270, 373.
Cajados, 240.
Calor, 429; *veja também Fogo.*
Camelos, 459.
Caminhada, 352, 357, 426.
Campanhas, 486-489; *alternando entre campanhas*, 504; *cinematográfica*, 488; *compartilhadas*, 504; *contínuas*, 504; *nível de poder,* 10, 487; *planilha de planejamento,* 567; *veja também Mundos de Jogo.*
Campanhas Entre Mundos, 519-522; *veja também Campanha em Mundos Infinitos.*
Campo de visão, 389.
Capas, 405.
Características, *lista*, 297; *metacaracterísticas,* 262; *características proibidas,* 261; *veja também Criação de Personagens.*
Características Proibidas, 261.
Características secundárias, 15; *aperfeiçoando*, 290; *em modelos*, 447.
Carga, 17.
Cascavéis, 456.
Cataclismos, 533.
Cavalos, 459-460; *equipamento de equitação*, 289; *veja também Animais (de montaria), Armas (Cavalaria), Combate Montado.*
CdT (Cadência de Tiro), 270, 373.
Centrum, 541-542, 545-546.
Cervídeos, 456.
Chamas, *veja Fogo.*
Chave de braço, 370, 403.
Chi, 33, 92, 195, 219.
Chicotes, 405.
Chimpanzés, 457.
Choque, *elétrico*, 433; *por lesão*, 419.
Cinematográficas, *campanhas*, 488; *combate*, 417; *explosões*, 417; *personagens*, 489; *projeção*, 417; *vantagens* 33.
CL, *veja Classe de Legalidade.*
Classe de área, 191.
Classe de Legalidade, 267, 271, 507; *legalidade das mágicas,* 507.
Classes de personagem, *isso não existe,* 259.
Clima, 244, 352.
Cobertura, 377, 407; *Tabela de RD devido à Cobertura,* 559.
Cobras, 456; *cascavéis*, 456; *jiboias*, 456; *veneno de cobra*, 439.
Cobre, *veja Riqueza.*
Colapso, 485.
Colisões, 431.
Coma, 429; *veja também Inconsciência.*
Combate, 9, 362-417; *cinematográfico*, 417; *com veículos*, 467-470; *em diferentes níveis*, 402; *manobras*, 324; *sequência de combate*, 324, 362; *tabela de modificadores de combate*, 547; *técnicas*, 230.
Combate corporal, 391.

Combate desarmado, 370; *aparar*, 376; *machucando-se*, 379.
Combate Lite, 324.
Combate montado, 396-398.
Comida, 54, 122, 124, 128, 265; *fome*, 426; *procurando alimento*, 427.
Competência, 24.
Computadores, 39, 56, 63, 68, 69, 79, 97, 202, 472; *complexidade*, 472; *inteligência artificial*, 528; *mundos de realidade virtual*, 520; *software*, 472.
Concílio, 540.
Conhecimento, *PdM*, 496; *jogador vs. personagem,* 495.
Conserto, perícias, 192; *consertando objetos*, 484.
Conspirações, *veja Illuminati.*
Constituição Física, 18.
Contágio, 443*; veja também Doenças.*
Contatos, 31.
Convenções, 9.
Conversa na mesa, 493.
Conversões métrica, 9.
Coquetel Molotov , 410.
Corrida, 353, 357; *fadiga*, 426.
Cotovelada, 404.
Crianças, 20.
Cuidados médicos, 424; *cirurgia*, 424.
Culturas, 23, 505-508.
Cura, 51, 82, 140, 153, 156; *mágica*, 247; *equipamento médico*, 289; *níveis tecnológicos da medicina,* 512; *psíquica*, 256.
Custo de vida, 265, 516.
Dados, 8, 9.
Dai Blackthorn, 12, 18, 22, 116, 162, 164, 228; *ilustrações*, 32, 418; *planilha de personagem*, 310-311.
Dano, 15, 327, 377; *a objetos*, 483-485; *avaliação de dano*, 9, 378; *escalonando*, 470; *por animais*, 461; *Tabela de Dano*, 16.
Dano de Acompanhamento, 381.
Dano de fragmentação, 414.
Dano em escala de cem, 470.
Dano em escala de dez, 470.
Dano penetrante, 378.
David Pulver, 6.
Defendendo, 326, 374; *em combates táticos*, 390.
Defesas, 83; *ampliadas*, 52; *limitadas*, 83.
Defesas ativas, 326, 363, 374; *tabela de modificadores*, 548.
Demolição, 415.
Dentes, 52.
Derrubar, 370.
Desenvolvimento da Infinity, 536.
Desidratação, 426.
Deslocamento, *ampliado*, 52; *básico*, 17.
Deslocamento de Cronologias, 544-546.
Deslocamento e combate, 367; *direcionamento*, 386; *em alta velocidade,* 394; *em combates táticos*, 386.
Destreza, 15.
Destro ou Canhoto, 14.
Desvantagens, 11, 119; *autoimpostas*, 121; *boas*, 119; *em modelos*, 447; *exóticas*, 120; *físicas*, 120; *limite*, 11; *lista*, 299; *mentais*, 120; *mundanas*, 120; *novas*, 165; *secretas*, 120; *sociais*, 120; *recomprando*, 121, 291; *supernaturais*, 120.
Desvencilhar-se, 371.
Deuses, 33, 35, 52, 79, 114, 136.
DIATE, 162, 536.
Dinheiro, *veja Riqueza.*
Direcionamento (em combate), 386, 387.
Disparo com mira, 372.
Disputas, 348; *rápidas*, 348; *normais*, 349; *testes de resistência*, 348.
Divisor de armadura, 378.
Doença da descompressão, 434.
Doenças, 442-444; *em escala mundial*, 528.
Drogas, 130, 159, 440; *apagadora*, 540; *desintoxicação*, 440; *overdose*, 441; *ultra-tech*, 425.
DX, *veja Destreza.*
Economia, 514.
Ecos do tempo, 546.
Efeitos conjuntos, 381.
Elefantes, 460; cor de *rosa,* 440.

Eletricidade, 432.
Eletrônica, 471.
Embarcações, 466; *tabela*, 464.
Empregados, 517, 518.
Empregos, 292, 499, 516-518; à procura, 518.
Encantamentos, 480-482; *mágicas*, 242.
Encontrão, 371; *por figuras multi-hexagonais,* 392.
Encontros, 502; *tabela de exemplos de encontros,* 503.
Enjoo espacial, 433.
Enjoo marítimo, 433.
Envelhecimento, 59, 63, 69, 123, 139, 444.
Equilíbrio do jogo, 11.
Equipamento, 264-289; *modificando testes de habilidade*, 345.
Equipamento de acampamento e sobrevivência, 288.
Equipamento de comunicação e informação, 288, 471.
Equipamento de equitação, 289.
Equipamento de espionagem, 289.
Equipamento de ladrões e espiões, 289.
Equipamento médico, 289.
Equipamento policial, 289.
Erros críticos, 381; *tabela*, 556-557.
Escalar, 90, 353.
Escavar, 354, 356.
Escravos, 518.
Escudos, 287, 374; *dano*, 484; *em combate corporal,* 392; *uso ofensivo*, 406.
Escuridão, 65, 97, 394; *mágicas*, 249; *tochas*, 394.
Esforço adicional, 356.
Espaçamento (em combate), 368.
Espingardas, 409.
Espíritos, 47, 69, 79, 97, 114, 191, 198, 213; *vantagens espirituais*, 34;
Esquiva acrobática, 375.
Esquiva altruísta, 375.
Esquiva, 17, 52, 325, 326, 374; *jogar-se ai chão*, 377.
Estado do paciente, 421.
Estimulantes, 440.
Estirges, 461.
Estradas dimensionais, 534.
Estradas, 352.
Estrangulamento, 370, 401, 404.
Estudo, 292.
Etiqueta no combate corpo a corpo, 417.
Evadir, 368.
Explosões, 414-415; *cinematográfica*, 417.
Falcões, 456.
Falha crítica, *mágicas*, 236.
Falha trágica, 119.
Familiares, 37.
Fatais, *condições*, 429; *ferimentos*, 423.
Fadiga, 16; 328, 426; *pontos de fadiga*, 16; *recuperação*, 427.
Ferimentos, *veja Lesões*.
Ferimentos graves, 420.
Ferimentos superficiais, 417.
Ferramentas, 289.
Figuras Multi-hexagonais, 392.
Físicas, *vantagens*, 32; *desvantagens*, 120.
Flechas em chamas, 411.
Fogo contínuo, 373, 408.
Fogo de retenção, 409.
Fogo, 43; *armas incendiárias*, 277, 411, 429; *ataques por queimadura de feixe concentrado*, 399; *dano*, 429; *flechas em chamas*, 411; *mágicas*, 248; *queimando objetos*, 429, 430.
Fome, 426.
Força pela Liberação da Realidade, 543.
Força, 14.
Frasco de Óleo, 410.
Frio, 433.
Gado, 460.
Garrotes, 406.
Gatos, 456.
Glossário, 563-565; *armas e armaduras*, 268; *magia*, 234; *Mundos Infinitos,* 524; *psiquismo*, 254; *termos básicos*, 7.
Golpe de ponta, 15.
Golpe desenfreado, 388.
Golpe em balanço, 15.
Golpe Letal, 404.
Golpe Rápido, 42, 96, 370.
Golpes fulminantes, 381; *tabela*, 557.
Golpes Visando a Arma do Oponente, 400.
Gorilas, 457.
Granadas, 277, 411.
Gravidade, 96, 351, 433; *diferentes,* 351; *natal*, 17.
Grifos, 460.
Grupos de aliados, 36.
Guerra psicológica, 359.
Hexágonos, 384.
Hierarquia, 29.
História de uma campanha em Mundos Infinitos, 523-546.
HT, *veja Vitalidade.*
Idade, 20.
Identidades secretas, 31.
Identidades, 31, 63.
Idiomas, 23, 208, 506.
Illuminati, 64, 139, 191, 525; *Cabala*, 543.
Imobilizando o adversário, 401.
Importância na sociedade, *veja Hierarquia, Status.*
Imposição da lei, 507; *equipamento policial*, 289.
Imunidade, 443.
Incapacitado, 51, 420-423.
Incompetência, 24.
Inconsciência, 419, 423, 429; *retomando a consciência,* 423.
Incremento-G, 351.
Índice, 329-334, 570-575.
Infecção, 444.
Infinity Ilimitada, 524, 535-538.
Iniciativa, 393.
Instrumentos, 39, 40, 52, 473-477, 479; *limitações*, 116.
Inteligência artificial, 528.
Inteligência, 15; *e truques sujos*, 405.
Interpretação, 7.
Intoxicação, *veja Álcool.*
Introdução, 5, 342.
Introdução Rápida, 8.
Inventando Instrumentos, 475
Iotha, *ilustração*, 343; *planilha de personagem*, 316-317.
IQ, *veja Inteligência.*
Javalis, 457.
Joelhada, 404.
Jogada de ataque, 369.
Jogando online, 494.
Jogar-se ao chão, 374.
Julgamentos, 507; *punição*, 508.
Laboratórios Paracrônicos Inc., 538.
Laços, 411.
Lanternas, 394.
Lasers, 280, 399; *miras*, 412.

Lealdade, 518-519.
Leis, 65, 205, 506-508, 518; *punição*, 508; *julgamentos*, 507.
Leitura da Mente, *veja Telepatia*.
Leitura, 134; *veja também Alfabetização*.
Leões, 456.
Lesões, 327, 377, 380, 418-425; *a escudos*, 484; a *objetos*, 483-485; *choque*, 419; *e defesas ativas*, 374; *ferimentos acumulados*, 420; *ferimentos fatais*, 423; *ferimentos graves*, 420; *ferimentos superficiais*, 417; *incapacitado*, 420-423; *lesões de grande escala*, 400; *sangramento*, 420; *último ferimento*, 420; *veja também Cura, Incapacitado*.
Levantamento, 14, 15, 90, 207, 354, 357.
Licantropia, *veja Lobisomens*.
Lidando com os jogadores, 493.
Limitações, 101, 110; *instrumentos*, 116.
Linguagem de sinais, 25.
Lobisomens, 70, 71, 123.
Lobos, 457.
Louis d'Antares, *ilustrações*, 368, 422, 505; *planilha de personagem,* 312-313.
Ludografia, 566.
Macacos, 457.
Magia Cerimonial, 238.
Magia clerical, 67, 242; *mágicas*, 67.
Magia, 40, 143, 158, 194, 208, 225, 234-253; *cajado*, 240; *cerimonial*, 238; *clerical*, 242; *escolas*, 239; *objetos encantados*, 240, 480-483; *racial*, 453; *rituais*, 237, 242; *vantagens*, 34.
Mágicas, 66; *Água*, 243; *alvo*, 236; *Ar*, 243; *área*, 239; *bloqueio*, 241; *choque de retorno*, 235; *clericais*, 67; *Comunicação e Empatia*, 245; *comuns*, 239; *Controle da Mente*, 245; *Controle do Corpo*, 246; *Cura*, 247; *Deslocamento*, 247; *Encantamento*, 242, 480-482; *especiais*, 242; *Fogo*, 248; *informação*, 241; *legalidade*, 507; *lista*, 304; *Luz e Trevas*, 249; *Metamágicas*, 253; *Necromancia*, 250; *operador*, 236; *operação*, 235-238; *Portal*, 251; *pré-requisitos*, 235; *projétil*, 240; *Proteção e Aviso*, 251; *Reconhecimento*, 252; *resistíveis*, 241; *Terra*, 252; *toque*, 239; *veja também Magia*.
Mágicas Comuns, 239.
Mágicas da Água, 243.
Mágicas da Terra, 252.
Mágicas de Área, 239.
Mágicas de Bloqueio, 241.
Mágicas de Comunicação e Empatia, 245.
Mágicas de Controle da Mente, 245.
Mágicas de Controle do Corpo, 246.
Mágicas de Cura, 247.
Mágicas de Deslocamento, 247.
Mágicas de Informação, 241.
Mágicas de Luz e Trevas, 249.
Mágicas de Necromancia, 250.
Mágicas de Portal, 251.
Mágicas de Projétil, 240.
Mágicas de Proteção e Aviso, 251.
Mágicas de Reconhecimento, 252.
Mágicas de Toque, 239.
Mágicas do Ar, 243.
Mágicas do Fogo, 248.
Mágicas Especiais, 242.
Mágicas Resistíveis, 241.
Mana, 235.
Manguais, 406.
Manobra Aguardar, 324, 366, 385.
Manobra Apontar, 43, 324, 364.
Manobra Ataque Total, 42, 324, 365, 385; *depois de ser agarrado*, 371.
Manobra Ataque, 324, 365.
Manobra Avaliar, 325, 364.
Manobra Avançar e Atacar, 325, 365, 385.
Manobra Concentrar, 325, 366.
Manobra Defesa Total, 325, 366, 385.
Manobra Deslocamento, 325, 364, 385.
Manobra Fazer Nada, 325, 364.
Manobra Fintar, 325, 365.
Manobra Mudança de Posição, 325, 364.
Manobra Preparar, 325, 366, 382, 385.
Manobras, 324, 363, 385; *tabela*, 551.
Mapas, 384, 490-491; *mapeamento pelos jogadores*, 491; *mapeamento pelos criadores da aventura,* 502.
Mapas da área, 491.
Mapas de aposentos, 492.
Mapas de combate, 239, 384, 492.
Mapas de viagem, 490.
Máquinas, 16; *metacaracterística Máquina*, 263.
Masmorras, 501.
Mata-leão, 371, 404; *veja também Sufocamento*.
Mau Funcionamento, 279, 382, 407.
Mentais, *vantagens*, 32; *desvantagens*, 120; *poderes, veja Psiquismo*.
Mental, *atordoamento*, 420.
Mergulho de proteção, 377, 413.
Mestrando, 486-504.
Metacaracterísticas, 262; *de elementais*, 263; *de espíritos*, 262; de *morfologia*, 263; *de personalidade*, 263.
Metamágicas, 253.
Metralhadoras, 281.
Militar, 198, 223, 226.
Miras telescópicas, 412.
Modelo de anão, 261.
Modelo de Cavaleiro Heroico, 448.
Modelo de dragão, 261.
Modelo de Guerreiro, 449.
Modelo de Investigador, 259.
Modelo de Mago, 260.
Modelo de Mercenário, 260.
Modelo felinoide, 261.
Modelos, 258, 445-454; *culturais*, 446; *dramáticos*, 446; *ocupacionais*, 446; *raciais*, 260, 450-454.
Modificações corporais, 294.
Modificador de ferimento, 379.

Modificador de Tamanho, 19, 372; *e alcance*, 402.
Modificadores (de características), 101; *lista,* 300.
Modificadores de penetração, 378, 416; *superpenetração*, 379, 408.
Monstros, 460-461.
Morcegos, 461.
Morte, 296, 423; *morte instantânea*, 423; *últimas ações,* 423.
Morto-vivo, 55; *veja também Vampiros, Zumbis*.
MT, *veja Modificador de Tamanho*.
Mulas, 459.
Multiversos de bolso, 529.
Mundanas, *vantagens*, 32; *desvantagens*, 120.
Mundos alternativos, 86, 159; *categorias de mundo,* 535; *Centrum*, 541-542, 545-546; *classes*, 526; *Concílio*, 540; *ecos*, 546; *paralelos infernais,* 528; *paralelos estranhos*, 527; *paralelos míticos*, 527; *paralelos próximos*, 526; *Reich-5*, 543. *Veja também Campanha em Mundos Infinitos; Viagens Entre Mundos*.

Mundos de jogo, 505-522; *economia*, 514.
Mundos mortos, 527.
Munição, 279.
Munição infinita, 417.
Mutações, 33.
Nações Unidas, 535, 538.
Não-humanos, 32.
Natação, 355, 357; *fadiga*, 426.
Naves espaciais, 466; *tabela*, 465.
Níveis tecnológicos da biotecnologia, 512.
Níveis tecnológicos da medicina, 512.
Níveis tecnológicos de armas e armaduras, 512.
Níveis tecnológicos de poder, 512.
Níveis tecnológicos de transporte, 512.
Nível de Controle, 506; *veja também Classe de Legalidade.*
Nível de poder da campanha, 10, 487.
Nível Tecnológico, 22, 511-512; *divergentes*, 513; *e equipamento*, 27; *e gênero, 514; e recursos iniciais,* 27; *superciência*, 513; *tabela de NT por campo,* 512.
Novas, *vantagens*, 117; *desvantagens*, 165.
Novas invenções, 473, 475; *veja também Instrumentos.*
NT, *veja Nível Tecnológico.*
Nudez a prova de balas, 417.
Olfato, 74, 244.
Operador (de mágicas), 236.
Operadores de Milagres Inc., 538.
Origem divina, 33; *veja também Deuses.*
Origem do personagem, 33.
Ouro, *veja Riqueza.*
Paladar/Olfato, 89, 358.
Paracrônicos, *acidentes menores*, 531; *desastres*, 531; *detector*, 532; *explicação científica fictícia,* 530; *paradoxos*, 533; *projetor*; 524, 530; *transportador*, 530; *veja também Campanha em Mundos Infinitos.*
Paracronozoides, 544.
Paralelos infernais, 528.
Paralisia, 429.
Passo (em manobras), 368, 386.
Patronos, 75.
Patrulhas da Infinity, 536-538.
PdMs, 31, 493; *Cartão de Registro de PdM,* 569; *Tabela de Reação de PdM,* 560-561.
PdM, Cartão de Registro, 569.
PdM, Tabela de Reação, 560-561.
Peculiaridades, 162; *raciais*, 452.
Pena, *legal*, 508.
Per (Percepção), 16.
Perícias, 167, 174-233; *aperfeiçoando*, 170, 292; *aprendidas pela raça*, 453; *comprando*, 170; *conserto*, 192; *de criação*, 192; *coringa*, 175; *em modelos*, 447; *escopo*, 191; *especializações*, 169; *estudo*, 292, 499; *familiaridade*, 169; *influência*, 495; *lista*, 301; *mantendo*, 294; *modificadores fisiológicos*, 207; *níveis*, 171; *nível de dificuldade*, 168; *pré-requisitos*, 169; *professores*, 293; *tecnológicas*, 168; *valores pré-definidos*, 173.
Perícias coringa, 175.
Perícias de criação, 192.
Perícias de Influência, 495.
Perícias tecnológicas, 168.
Personagens do Mestre, *veja PdMs.*
Personagens idosos, 20; *veja também Envelhecendo, Idade.*
Personagens, 7; *conceito*, 11; *criação*, 10, 258; *evolução*, 290, 499; histórias, 12; *origem*, 33; *planilha*, 13, 335-336; *tipos*, 12.
Personalizando as regras, 486.
PF, *veja Pontos de Fadiga.*
Picaretas, 406.
Planilha de Controle do Mestre, 490, 568.
Planilha de Uso do Tempo, 499, 569.
Plantas, 58, 60, 92, 132, 189, 204, 212.
Poderes cósmicos, 33.
Poderes Psi, *veja Psiquismo.*
Policiais-I, 536-538.
Ponto de Impacto, 369, 398; *aleatório*, 400; *e Tolerância a Lesões,* 400.
Pontos de movimento, 386, 387.
Pontos de personagem, 10, 119, 258, 290; *distribuindo pontos de bônus*, 498.
Pontos de vida, 16, 418-419;
Portais de acesso, 534.
Posições, 367; *mudando de posição em armadura*, 395; *tabela*, 551.
Prata, *veja Riqueza.*
Precipitação radioativa, 436; *veja também Radiação.*
Pré-definido, 344; *duplos*, 173, 232; *perícias*, 173; *técnicas*, 229.
Pré-definido em cascata, *permitido para técnicas*, 232; *não permitido para perícias*, 173.
Preparação Antecipada, 490.
Preparar armas, 369; *preparando*, 382.
Pre-requisitos, *mágicas*, 235; *perícias*, 169; *técnicas*, 229.
Presságios, 74.
Pressão atmosférica, 434.
Pressão, *atmosférica*, 434, 435; *doença de descompressão,* 434.
Primeiros socorros, 424.
Privilégio, 30.
Proezas físicas, 349; *esforço adicional*, 356.
Professor William Headley, *ilustrações*, 234, 486; *planilha de personagem,* 314-315.
Projeção, 378.
Psiquismo, 73, 81, 142, 254-257; *Antipsi*, 255; *aprendendo*, 294; *Cura Psíquica*, 255; *efeitos psicolaterais*, 255; *outros poderes*, 257; *PES*, 256; *Psicocinese*, 256; *Telepatia*, 257; *Teleporte*, 257.
Puxar objetos, 354.
PV, *veja Pontos de Vida.*
Qualidades, 100.
Quebrando uma arma, 401.
Queda, 432; *dano causado por objetos em queda*, 432.
Queimadura solar, 429.
Radiação, 83, 108, 435.
Raio de Rotação, 394.
Ratos, 461.
RCO, *veja Recuo.*
RD, *veja Resistência a Dano.*
Realidades virtuais, 520.
Realismo, 11.
Recarregando armas de projétil, 373.
Recuo, 271.
Recuperação, 328; *veja também Cura.*
Recuperação, 423-424; *a consciência,* 423.
Redes, 411.
Regra do 14, 360.
Regra do 16, 349.
Regra do 20, 173, 344.
Regras, *dúvidas*, 492; *personalizando*, 486.
Reich-5, 543.
Reinos Itinerantes, 534.
Religião, 30, 225; *veja também Deuses.*
Reputação, 27.
Resistência a dano, 378; *Tabela de PV e RD de Estruturas*, 558; *Tabela de RD de Coberturas,* 559.
Resistência à Magia (Abascanto), 34.
Respiração, 50, 66, 73, 81, 102; *prender o fôlego*, 355; *sufocando um inimigo*, 401.
Restrições sociais, 30.
Ressuscitação, 425.
Retirada (com defesa ativa), 377, 391.
Riqueza, 25, 26, 264, 517; *e Status*, 26, 516; *custo de vida*, 265, 516; *economia*, 514; *outro e prata,* 515; *melhorando o nível de riqueza do personagem*, 291; *transferindo dinheiro entre mundos,* 514.
Rituais Mágicos, 237.
Runas, 194.
Saltadores de mundos, 544.

Salto, 90, 222, 355, 356.
Sangramento, 50, 420.
Sapiência, 15, 23.
Sean Punch, 6.
Secretas, *desvantagens*, 120; *vantagens*, 33.
Sedativos, 441.
Sempre ativa; *itens mágicos*, 482; *vantagens*, 34.
Senciência, 15.
Sensores e equipamentos óticos, 289.
Sensores, 471.
Sentidos, 88, 89; *testes de sentidos*, 358.
Silenciadores, 412.
Sobrenaturais, *desvantagens*, 120; *vantagens*, 32, 33, 34;
Sobrenatural, 161; *ciência estranha*, 188, 479; *mundos paralelos estranhos*, 527.
Sociais, *adquirindo e aperfeiçoando*, 291, *desvantagens*, 120; *vantagens*, 32.
Sono, 73, 80, 136, 147, 157; *perdido*, 426; *sonolento*, 428.
Sons, *veja Audição*.
Sora, *ilustrações*, 10, 258, 350, 362, 375, 402; *planilha de personagem*, 318-319.
Sorte, 89, 90, 124.
Sotaques, 24.
ST, *veja Força*.
Status, 28, 265, 516.
Steve Jackson, 6.
Submissão (em combate), 370.
Sucesso decisivo, 347; *durante uma defesa,* 381.
Sufocamento, 429, 437.
Superciência, 513.
Superpenetração, 379, 408.
Supers, 34.
Tabela de Dano Estrutural, 558.
Tabela de Erro Crítico, 556; *com Golpe Desarmado*, 556.
Tabela de Erro Crítico com Golpe Desarmado, 556.
Tabela de Golpe Fulminante, 557.
Tabela de Golpe Fulminante na Cabeça, 557.
Tabela de Impacto em Ocupante, 555.
Tabela de Modificadores à Distância, 548.
Tabela de Modificadores de Ataque Corpo a Corpo, 547.
Tabela de Modificadores de Defesa Ativa, 548.
Tabela de Ponto de Impacto, 552-555.
Tabela de Ponto de Impacto em Veículos, 554.
Tabela de PV e RD de Estruturas, 558; *veja também Lesões*.
Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância, 550.
Tabela de Velocidade/Distância, 550.
Tabela de Verificação de Pânico, 360-361.
Tarefas demoradas, 346, 499.
Técnicas, 229; *aperfeiçoando*, 292; *combate*, 230; *lista*, 304.
Telepatia, 57, 59, 68, 93, 184, 245.
Temperatura, 9.
Tempo, *entre aventuras,* 498*; entre sessões*, 497; *durante aventuras*, 497.
Terreno, 352.
Testes de Compreensão, 358.
Testes de habilidade, 8, 343; *comprando sucessos*, 347; *dificuldade*, 345; *falha crítica*, 348; *influenciando testes*, 347; *instruções do jogador*, 347; *modificadores de equipamento,* 345; *sucesso decisivo*, 347; *tentativas repetidas*, 348.
Testes de Influência, 359.
Testes de reação, 8, 494-495, *Tabela de Reação de PdM, 559-562*.
Tigres, 456.
Tipos de governos, 509-510; *veja também Leis*.
Tipos de planetas, 184.
Tipos de sociedades, 509-510.
Tiro às cegas, 389.
Tochas, 394.
Torcer Membros, 371, 404.
Torcer Pescoço, 371, 404.
Trajes de Combate, 226.
Transferência mental, 296.
Transformações, 294.
Trauma por Impacto, 379.
Tremor da realidade, 534.
Tripés, 411.
Truques Sujos, 405.
Tubarões, 458.
Túneis, 58.
Turismo Temporal, Ltda., 539.
Últimas ações, 423.
Último ferimento, 420.
Ursos, 458.
Utopia, 510.
Vácuo, 437.
Vampiros, 125, 213; *veja também Baron Janos Telkozep*.
Vantagens, 32; *ativadas ou desativadas a vontade*, 34; *cinemátográficas*, 33; *em modelos*, 447; *exóticas*, 32, 34; físicas, 32; *lista*, 297; *mágicas*, 34; *mentais* 32; *mundanas*, 32; *novas*, 117-118; *potenciais*, 33; *que podem ser aprendidas*, 294; *Schrödinger*, 33; *secretas*, 33; *sempre ativa*, 34; *sociais*, 32.
Vantagens ativada ou desativada à vontade, 34.
Vantagens exóticas, 32, 34.
Vantagens Potenciais, 33.
Veículos, 189, 217, 223, 462-470; *aeronave*, 465; *colapso*, 485; *combate*, 467-470; *dano*, 555; *embarcações*, 464; *esquiva com veículo*, 375; ponto de impacto, 400, 554; *movimento*, 463; *nave espacial*, 465; *testes de controle*, 466; *veículos terrestres*, 464.
Veículos terrestres, 466; *tabela*, 464.
Velocidade Básica, 17.
Venenos, 43, 437-439; *tratamento*, 439.
Verificações de Pânico, 53, 61, 94, 121, 360;
Vestimenta, 266.
Viagem no tempo, 65, 86, 137, 192, 214.
Viagens Entre Mundos, 514, 519-522; *história de uma campanha em Mundos Infinitos,* 523-546; *riqueza instantânea,* 514.
Violência na TV, 417.
Visão, 98, 125, 126, 134, 160, 358.
Visibilidade, 394; *veja também Escuridão*.
Vitalidade, 15.
Voar, 99, 356; *combate aéreo*, 398.
Vontade, 16; *Testes de vontade*, 360.
Voz, 100, 101, 161.
Xing La, *ilustrações*, 167, 189, 418, 445; *planilha de personagem*, 322-323.
Zumbis, 47, 60, 250, 380.

Errata de *GURPS Quarta Edição Módulo Básico 1: Personagens*

- **Substituir "combate corpo a corpo" por "combate corporal" nas seguintes referências:**
  - Pág. 45 (Braços Adicionais, Coordenação, 2º parágrafo)
  - Pág. 45 (Combate Corporal com Braços Adicionais, 1º parágrafo)
  - Pág. 45 (Tópico) "Combate Corpo a Corpo com Braços Adicionais"
  - Pág. 46 (Limitações Especiais, Curto)
  - Pág. 59 (Escorregadio)
  - Pág. 59 (Espinhos)
  - Pág. 61 (Flexibilidade, *Flexibilidade*)
  - Pág. 62 (Golpeadores, 2º parágrafo)
  - Pág. 62 (Golpeadores, Ampliações Especiais, Comprido)
  - Pág. 86 (Retenção, 5º parágrafo) "*Intervindo em um Combate Corpo a Corpo*"
  - Pág. 90 (Sentido Protegido, Limitações Especiais, Seletiva)
  - Pág. 134 (Disopia, Hipermétrope)
  - Pág. 152 (3ª linha)
  - Pág. 178 (Outras Armas, Tonfa)
  - Pág. 205 (Judô, 6º parágrafo)
  - Pág. 269 ("C") 2x
  - Pág. 274 (Observações, [10])
- **Substituir "Divisor de Blindagem" por "Divisor de Armadura" nas seguintes referências.**
  - Pág. 44 (Atribulação, 3º parágrafo)
  - Pág. 83 (Resistência a Dano, Ampliações Especiais, Enrijecido)
  - Pág. 202 (Golpe Debilitante, 4º parágrafo)
  - Pág. 202 (Golpe Debilitante, 5º parágrafo)
  - Pág. 268 (Tópico)
  - Pág. 268 (Divisor de Armadura)
  - Pág. 269 (Explosões)
  - Pág. 269 (Atribulações)
  - Pág. 275 (Composição de Uma Lâmina, *Pedra (NT0)*)
  - Pág. 277 (Caixa, Pontas Finas)
  - Pág. 280 (Munição de Ponta Oca)
  - Pág. 280 (Munição de Ponta Rígida Perfurante de Armadura)
  - Pág. 280 (Observações, [2])
  - Pág. 281 (Observações, [7])
- **Substituir "margem de sucesso" por "margem de vitória" nas seguintes referências.**
  - Pág. 42 (Ataque Constritivo, final do 1º parágrafo)
  - Pág. 50 (Controle da Mente, Ampliações Especiais, Condicionamento)
  - Pág. 73 (Neutralizar, 2º parágrafo)
  - Pág. 195 (Persuadir, 2º parágrafo)
- **Substituir "segurar" por "agarrar" nas seguintes referências:**
  - Pág. 42 (Ataque Constritivo, 1º parágrafo)
  - Pág. 45 (Braços Adicionais, Coordenação, 2º parágrafo)
  - Pág. 45 (Braços Adicionais, Combate Corporal com Braços Adicionais) 2x
  - Pág. 46 (Limitações Especiais, Curto)
  - Pág. 46 (Limitações Especiais, Fraco)
  - Pág. 59 (Espinhos)
  - Pág. 72 (Mordida de Vampiro, 1º parágrafo)
  - Pág. 85 (Retenção, 3º parágrafo)
  - Pág. 90 (ST de Levantamento)
  - Pág. 93 (Telecinese, 3º parágrafo)
  - Pág. 93 (Telecinese, tópico)

- Pág. 93 (Telecinese, Agarrar e Golpear)
- Pág. 94 (Tolerância a Ferimentos, Difuso)
- Pág. 205 (Judô, 2º parágrafo)
- Pág. 205 (Judô, 7º parágrafo)
- Pág. 205 (Judô, 8º parágrafo)
- Pág. 208 (Luta Greco-Romana, 1º parágrafo) 3x
- Pág. 218 (Pontos Secretos, 6º parágrafo)
- Pág. 224 (Sumô, 2º parágrafo)
- Pág. 231 (Chave de Dedo)
- Pág. 232 (Luta no Solo)
- Pág. 232 (Torção de Pescoço)
- Pág. 236 (Distração e Ferimentos)
- Pág. 240 (3º parágrafo)

- **Substituir "*Tabela de Tamanho e Velocidade/Alcance*" por "*Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância*" nas seguintes referências.**
  - Pág. 53 (Detectar, 1º parágrafo)
  - Pág. 88 (Sentido de Vibração, 3º parágrafo)
  - Pág. 107 (1ª coluna, última linha)

- **Págs. 27 e 28:** Remover todas as aparições de "(arredondada para baixo) e incluir no final da sessão "Frequência de Reconhecimento" a seguinte frase "Aplique os modificadores de pessoas afetadas e frequência de reconhecimento e depois descarte as frações".

- **Pág. 43 (Tóxico):** O tipo de dano é Por Toxina, não Tóxico.

- **Pág. 43 (Modificadores Especiais, começo do 2º parágrafo):** Substituir "Ataques tóxicos ou contra a fadiga" por "Ataques que causam dano por toxina ou fadiga".

- **Pág. 44 (Ampliações Especiais, Incapacitação):** Substituir "Alucinação, +50%; Ânsia de Ataque de Epilepsia, +100%;" por "Alucinação, +50%; Ânsia, +50%; Ataque de Epilepsia, +100%;".

- **Pág. 46 (Limitações Especiais, Nenhum Ataque Físico):** Substituir "não concede nenhum bônus em combates corpo a corpo" por "não concede nenhum bônus em combates corporais".

- **Pág. 56 (Duro de Matar):** Substituir "Se fracassar por uma diferença igual ao bônus da vantagem" por "Se o bônus desta vantagem fizer a diferença entre a vida e a morte".

- **Pág. 62 (Golpeadores, 2º parágrafo):** Substituir "cortante por 7 pontos" por "*por corte* por 7 pontos".

- **Pág. 73 (Não Respira, Limitações Especiais, Guelras):** Substituir "aos problemas da descompressão" por "a doença da descompressão".

- **Pág. 83 (Defesas Limitadas, Comum):** Substituir "perfurante ou tóxico" por "toxina ou perfurante".

- **Pág. 85 (Resistente, 2º parágrafo):** Substituir "(mal-estar causado por grandes altitudes, aeroembolia, mal-estar causado pelo espaço sideral, etc.)" por "(doença da altitude, doença de descompressão, enjoo espacial, etc.)".

- **Pág. 85 (Resistente, 2º parágrafo):** Substituir "dano tóxico ou por fadiga" por "por toxina ou fadiga".

- **Pág. 85 (2ª Coluna, último parágrafo):** Substituir "Enjoo Causado por Viagem Marítima" por "Enjoo Marítimo".

- **Pág. 85 (Resistente, Muito Comum):** Substituir "como mal-estar causado por grandes altitudes, aeroembolia e fuso horário" por "como doença da altitude, doença de descompressão, enjoo marítimo e descompensação horária".

- **Pág. 85 (Resistente, Raro):** Substituir "Mal-Estar Causado pela Altitude, Aeroembolia (doença da descompressão), Enjoo Causado por Viagens Marítimas, Doenças Causadas por Viagens Espaciais" por "Doença da Altitude, Doença de Descompressão, Enjoo Marítimo, Enjoo Espacial".

- **Pág. 93 (Telecinese, Agarrar e Golpear):** Substituir "o inimigo não conseguirá superar a força da TC, mas pode tentar se libertar normalmente" por "o inimigo não consegue tatear a energia da TC, mas pode tentar se desvencilhar normalmente".

- **Pág. 93 (Telecinese, Agarrar e Golpear):** Substituir "(correr, fugir, etc.)" por "(correr, retirar-se, etc.)".

- **Pág. 94 (Tolerância a Ferimentos, Difuso):** Substituir "Isso o torna imune a mutilações" por "Isso o torna imune a lesões incapacitantes".
- **Pág. 101 (Estilo):** Adicionar ao final do parágrafo "por piso ruim".
- **Pág. 105 (Efeito de Área):** Substituir "esconder, se esquivar ou sair do local" por "esquivar ou efetuar um mergulho de proteção ou retirada"
- **Pág. 108 (Modificadores de Dano, Explosão):** Substituir "verifique os estilhaços" por "verifique a dispersão".
- **Pág. 108 (Modificadores de Dano, Fragmentação, Fragmentos Quentes):** Substituir "em vez de dano cortante" por "*em vez de* dano por corte".
- **Pág. 108 (Modificadores de Dano, Perigo):** Substituir "Falta de Sono" por "Sono Perdido".
- **Pág. 108 (Modificadores de Dano, Radiação):** Substituir "ataque tóxico" por "ataque por toxina".
- **Pág. 113 (Limitações de Dano, Sem Ferimento):** Substituir "dano de penetração" por "dano penetrante".
- **Pág. 129 (Compulsão, último parágrafo):** Substituir "Excesso de Peso" por "Acima do Peso".
- **Pág. 134 (Dorminhoco):** Substituir "falta de sono" por "sono perdido".
- **Pág. 142 (Fragilidade, Tópico):** Substituir "Combustível" por "Queimável".
- **Pág. 142 (Fragilidade, Inflamável):** Substituir 2x "Combustível" por "Queimável".
- **Pág. 161 (Vulnerabilidade, Exemplo):** Substituir 2x "cortante" por "por corte".
- **Pág. 177 (Armas de Esgrima):** Substituir "bônus de recuo ampliado" por "bônus maior de retirada".
- **Pág. 182 (1ª coluna, 8º parágrafo):** Substituir 2x "centro de direcionamento do fogo" por "centro de dispersão do fogo".
- **Pág. 185 (1ª coluna, 2º parágrafo):** Substituir "bônus de recuo ampliado" por "bônus maior de retirada".
- **Pág. 186 (Caratê, 3º parágrafo):** Substituir "bônus ampliado de recuo" por "bônus maior de retirada".
- **Pág. 205 (Judô, 3º parágrafo):** Substituir "bônus ampliado de recuar" por "bônus maior de retirada".
- **Pág. 212 (Natação, 2º parágrafo):** Substituir "*maior* valor entre e o NH do personagem em HT em Natação" por "*maior* valor entre HT e o NH do personagem em Natação".
- **Pág. 217 (Perseguição, 2º parágrafo):**
  - **Substituir** "Faça uma disputa entre o NH em Perseguição do personagem e a Visão da vítima a cada 10 minutos. Se ela vencer, o PdJ a perde de vista. Se ele perder por uma margem maior do que 5, a vítima pensará que escapou. Se sofrer uma falha crítica, perderá a vítima de vista e seguirá a pessoa errada."
  - **Por** "A cada 10 minutos, o personagem deve fazer uma Disputa Rápida entre seu NH em Perseguição e a Visão da vítima. Se perder, ele perde a vítima de vista. Se perder por uma margem maior que 5, então ele foi avistado pela vítima.".
- **Pág. 231 (1º parágrafo):** Substituir "ao parar em qualquer direção" por "olhando para qualquer direção".
- **Pág. 232 (Chute para Trás):** Substituir "ataque alguém atrás dele sem ter que se virar" por "ataque alguém atrás dele sem mudar de direção".
- **Pág. 239 (Mágicas de Toque):** Substituir "bastão mágico" por "cajado mágico".
- **Pág. 241 (Caixa):** Substituir todos "Bastão(ões)" por "Cajado(s)".
- **Pág. 267 (Caixa):** Substituir 2x "Grau de Controle" por "Nível de Controle".
- **Pág. 269 (Aparar, "D"):** Substituir parágrafo por ""D" significa que a arma é desbalanceada: o personagem não pode usá-las para aparar se já a usou para atacar em seu turno (ou vice-versa).".
- **Pág. 272 (Faca, Facão, 1ª linha):** Corrigir o Dano de "GeB-3 corte" para "GeB-2 corte" e o Peso de "0,25" para "0,5".
- **Pág. 272 (Armas de Haste, Glaive, 1ª linha):** Corrigir o Dano de "GdP+3 corte" para "GeB+3 corte".
- **Pág. 272 (Armas de Haste, Machado de Haste, 1ª linha):** Corrigir o NT de "0" para "3".

- **Pág. 273 (Escudos, 1ª e 2ª linhas):** Corrigir o Dano de "corte" para "cont".
- **Pág. 273 (Espadas Curtas, Arreador, 2ª linha):** Corrigir o Peso de "2" para "1".
- **Pág. 273 (Tópico):** Substituir segundo tópico "Espadas Curtas" por "Terçado".
- **Pág. 273 (Lança, Azagaia):** Corrigir Aparar de "0D" para "0".
- **Pág. 273 (Lança, Lança Longa, 1ª linha):** Corrigir Aparar de "0" para "0D".
- **Pág. 273 (Bastão, Naginata, 1ª linha):** Corrigir Dano de "corte" para "cont".
- **Pág. 273 (Bastão, Naginata, 2ª linha):** Corrigir Dano de "perf" para "cont".
- **Pág. 274 (Maça/Machado de Duas Mãos, 2ª linha):** Substituir "Machado" por "Machado Grande".
- **Pág. 274 (Maça/Machado de Duas Mãos, Segadeira, 1ª linha):** Corrigir Peso de "2" para "2,5".
- **Pág. 276 (Besta, 4ª linha):** Substituir "Besta de Alavanca" por "Alavanca de Besta".
- **Pág. 278 (Armas de Fogo (Pistolas), Derringer, .41):** Corrigir Tiros de "2(30i)" para "2(3i)" e Magnit. de "-2" para "-1".
- **Pág. 278 (Armas de Fogo (MM), ADP, 4,6 mm):** Corrigir Prec de "2" para "3".
- **Pág. 279 (Armas de Fogo (Rifles), Rifle Autorrecarregável, 7,62 mm):** Corrigir Peso de "5/0,025" para "5/0,25".
- **Pág. 279 (Armas de Fogo (Rifles), Carabina de Assalto, 5,56 mm):** Corrigir Dano de "4d+2 pa+" para "4d+2 pa".
- **Pág. 279 (Armas de Fogo (Espingardas), Todas):** Corrigir 2x a Magnitude de "-4" para "-5".
- **Pág. 280 (Armas de Feixe (Pistola), Pistola Laser):** Corrigir CdT de "0" para "10".
- **Pág. 280 (Armas de Feixe (Rifle), Rifle Laser):** Corrigir CdT de "0" para "10".
- **Pág. 280 (Armas de Feixe (Rifle), Carabina Eletrolaser):** Corrigir Magnit. de "-8" para "-4".
- **Pág. 280 (Armas de Feixe (Rifle), Rifle Laser de Atirador):** Corrigir Magnit. de "-4" para "-8".
- **Pág. 281 (Canhoneiro (Catapulta), Escorpião):** Corrigir Dano de "6d perf" para "5d perf".
- **Pág. 284 (Blindagem Individual, Colete Fragmentado):** Corrigir Custo de "+$300" para "$350".
- **Pág. 284 (Blindagem Individual, *+Encartes de Placas*):** Corrigir Custo de "$350" para "+$300".
- **Pág. 284 (Blindagem Individual, Colete Tático):** Corrigir Custo de "+$600" para "$900".
- **Pág. 284 (Blindagem Individual, *+Placas Antitrauma*):** Corrigir Custo de "$900" para "+$600".
- **Pág. 285 (Trajes para Ambientes, Traje Espacial):** Corrigir Custo de "+$25K" para "$2M".
- **Pág. 285 (Trajes para Ambientes, *+Capacete Espacial*):** Corrigir Custo de "$2M" para "+$25K".
- **Pág. 285 (Trajes para Ambientes, Armadura de Combate):** Corrigir RD de "18/12" para "50/30".
- **Pág. 285 (Trajes para Ambientes, *+Capacete*):** Corrigir RD de "50/30" para "18/12".
- **Pág. 285 (Trajes para Ambientes, Armadura Espacial):** Corrigir RD de "40/30" para "50/30".
- **Pág. 285 (Trajes para Ambientes, *+Capacete*):** Corrigir RD de "50/30" para "40/30".
- **Pág. 286 (Armadura para a Cabeça e o Pescoço, Malha):** Corrigir Peso de "15" para "7,5".
- **Pág. 309 (Modificador de Tamanho):** Corrigir de "0" para "+1".
- **Pág. 309 (Vantagens e Qualidades, Forma Alternativa):** Corrigir de "Robô centauróide" para "Robô hexapodal".
- **Pág. 317 (Percepção):** Corrigir o custo de "5" para "10".
- **Pág. 324 (Aguardar, 1º parágrafo):** Substituir "o personagem pode transformar a manobra Aguardar numa manobra Ataque, Ataque Total, Fintar (ele deve especificar o tipo antes de agir), ou Preparar." por "o personagem pode transformar a manobra Aguardar numa manobra Ataque, Fintar, Ataque Total (ele deve especificar o tipo antes de agir), ou Preparar."

- **Pág. 326 (Ataque à Distância, “5.”):** Substituir “disparo rápido” por “fogo contínuo”.
- **Pág. 326 (Atacando, 3º parágrafo):** Substituir “Independente do NH do personagem” por “Independente do NH efetivo do personagem”.
- **Pág. 326 (Defendendo, Esquiva, 4º parágrafo):** Substituir “disparo rápido” por “fogo contínuo”.
- **Pág. 327 (Aparar, 2º parágrafo):** Substituir “desequilibradas” por “desbalanceadas”.
- **Pág. 327 (Dano e Lesão, 4º parágrafo):** Substituir “cortante” por “por corte”.
- **Pág. 328 (Dano e Lesão, Ferimentos Graves):** Substituir “perda de PV maior que o PVInicial” por “perda de PV maior que ½ do PVInicial”.